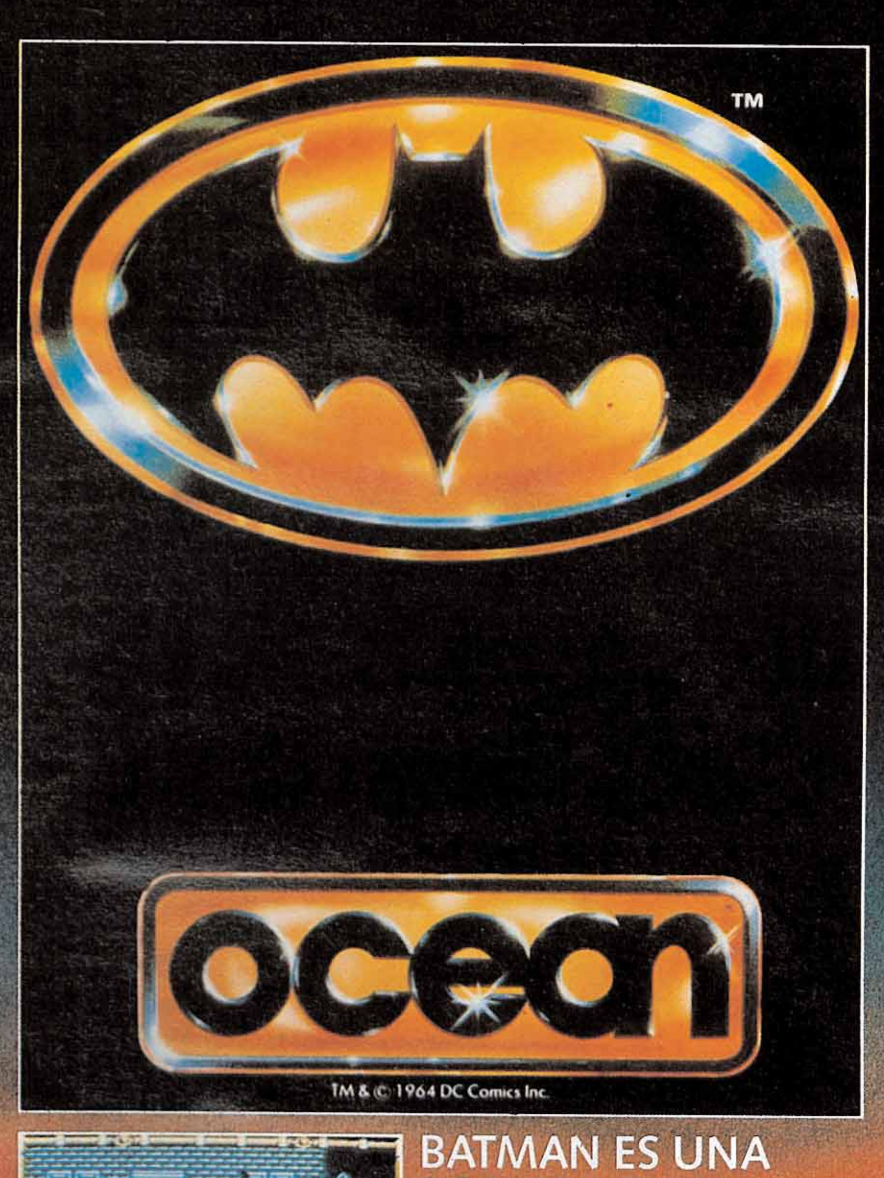

Segunda Época-Número 19
MICRO manía
Sólo para adictos
EXTRA NAVIDAD
120 págs.
+Catálogo de Software
325 ptas.
CANARIAS
CEUTA
Y MELILLA
310 PTAS.
HOBBY PRESS
MOONWALKER
La gran locura de Michael Jackson
Cómo protegerse de los VIRUS
CAZAFANTASMAS II
¡Salva el mundo con ellos!
CONCURSO
Tú puedes ganar esta auténtica máquina de videojuegos
PATROCINADO POR:
Tele Juegos
Mapas y trucos de VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA

MATERIAL AL

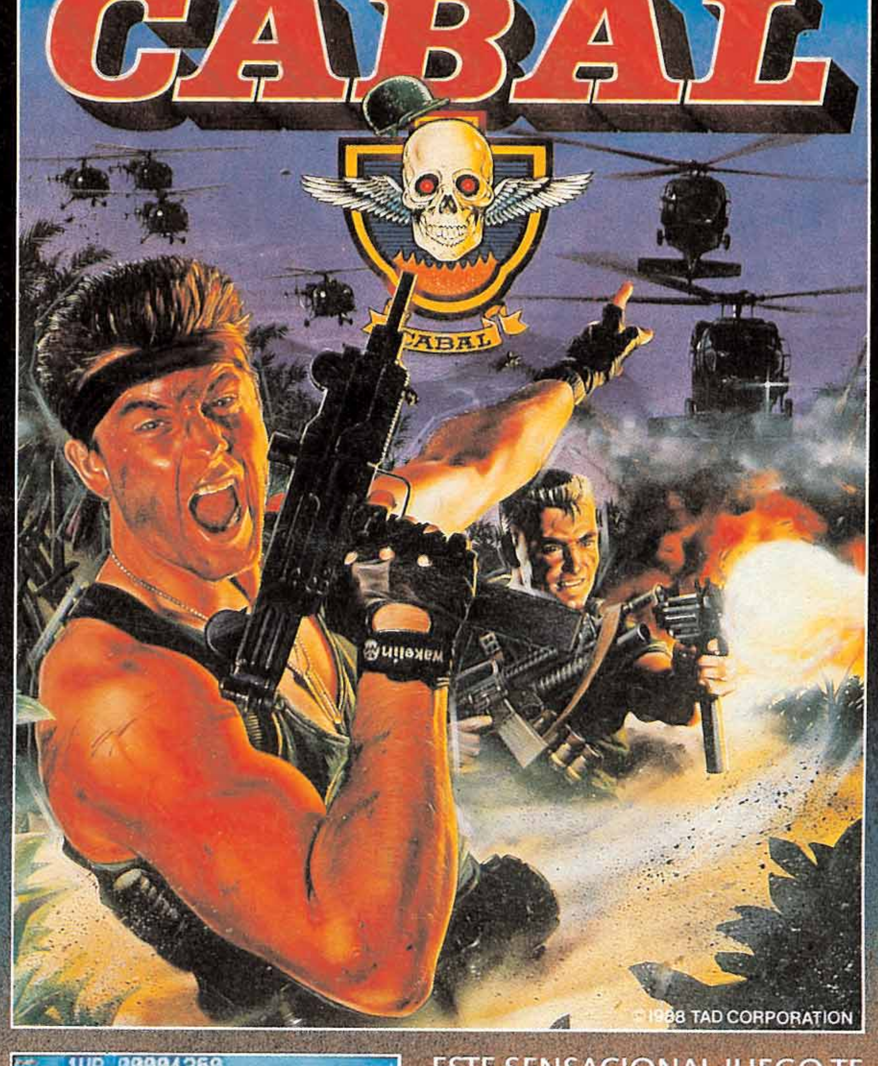




LA LEYENDA HA VUELTO

BATMAN ES UNA SOMBRA EN LA OSCURIDAD, ES COMO UN SUEÑO. POR ENCIMA DE LAS CALLES DE GOTHAM ES UNA PESADILLA PARA LOS CRIMINALES.

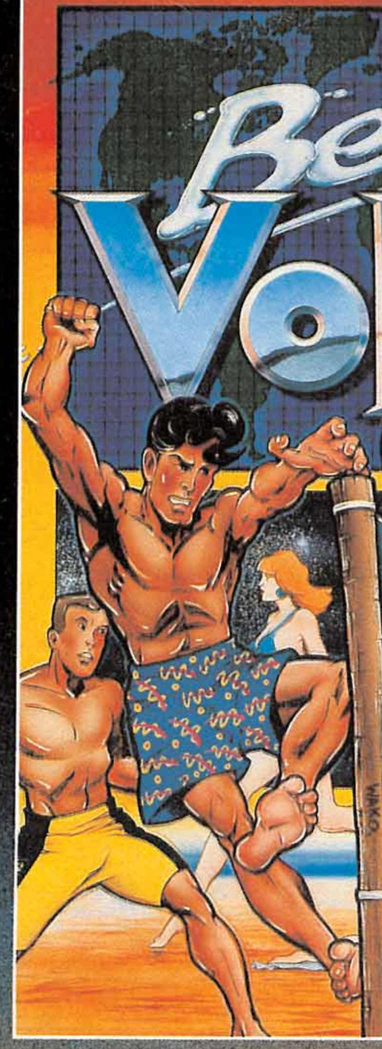






¡¡¡PREPARADOS, LISTOS, FUEGO!!!

ESTE SENSACIONAL JUEGO TE INFILTRARA DENTRO DEL TERRITORIO ENEMIGO, ARMADO SOLAMENTE CON UNA AMETRALLADORA. SI TIENES BUENA PUNTERIA CONSEGUIRAS MAS ARMAMENTO Y PODRAS LOGRAR TU OBJETIVO.



EL SOL CALIENTA, SUEN MUSICA DE ROCK & ROLL, ES MOMENTO DE JUGAR A VOLEYBOL... ¡JUEGA PO TODO EL MUNDO VIAJARAS CON TU EQUIPO PO TODOS SITIOS, DESDE LONDR HASTA SYDNEY, PRACTICAND EL DEPORTE DE MODA E TODAS LAS PLAYA

ESTO ES BEACH VOLLEY ...



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
PARA ESPAÑA
ERBE SOFTWARE
SERRANO, 240
28016, MADRID
TELEF. (91) 458 16 58



ROJO VIVO.





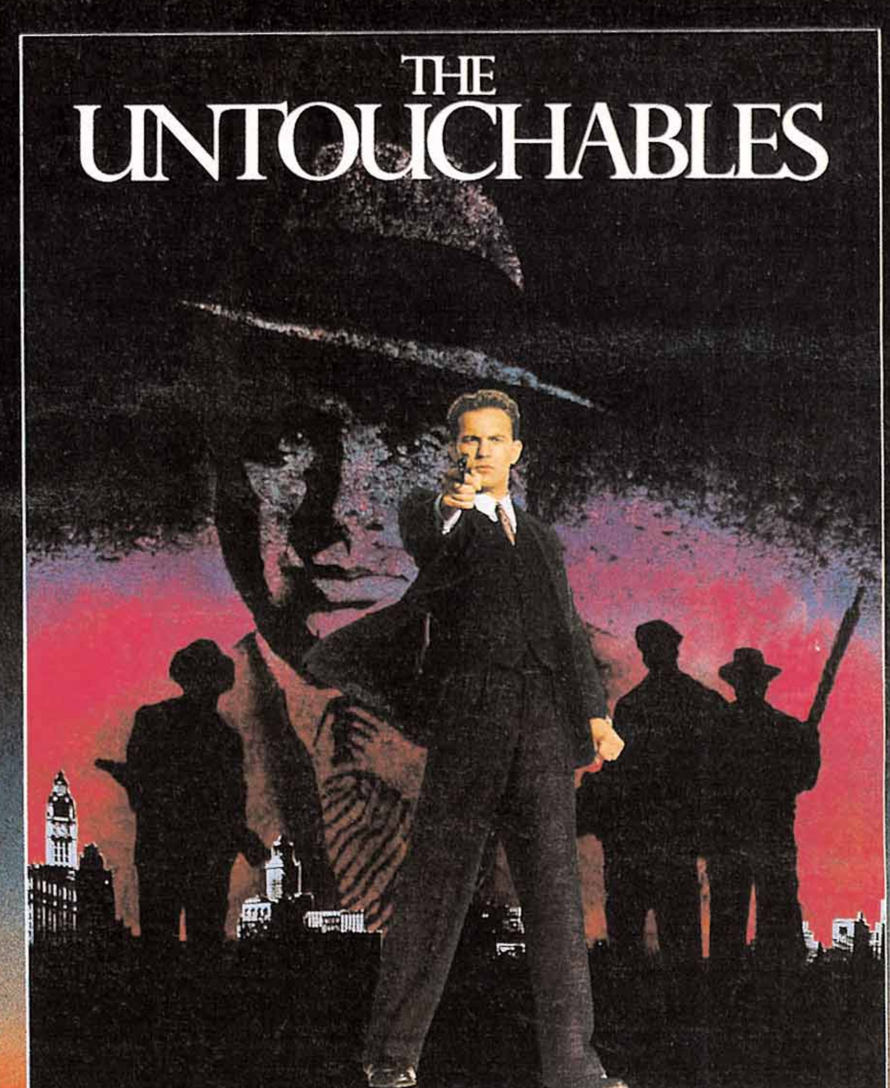
MIENTRAS TE BRONCEAS.



AHORA LLEGA LA SEGUNDA PARTE DEL JUEGO QUE ESTUVO DE MODA EN MEDIO MUNDO. ACCION A TOPE EN ESTE JUEGO EN EL QUE TE SERAN NECESARIOS TODOS TUS REFLEJOS, ESTRATEGIAS Y DESTREZA, PARA CONSEGUIR SALIR VIVO DE ESTA GUERRILLA.



¡¡¡NO TE PIERDAS LA SEGUNDA PARTE DE OPERATION WOLF!!!



SEIS EXCITANTES NIVELES DE ACCION DONDE CONTROLARAS AL EQUIPO DE ELITE DE ELLIOT NESS. ENFRENTATE EN LA ESTACION, EN LA FRONTERA, EN EL ALMACEN, MIENTRAS REVIVES LOS MOMENTOS DE LA LUCHA DE NESS CONTRA CAPONE.





LOS INTOCABLES
VIVE LA LEYENDA AMERICANA



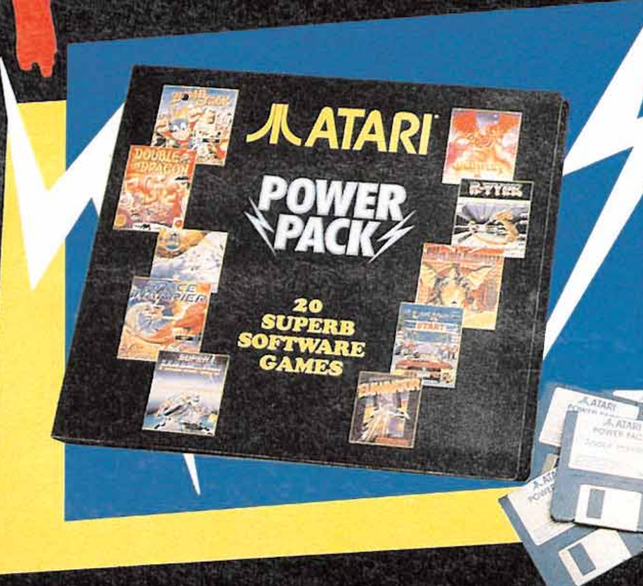


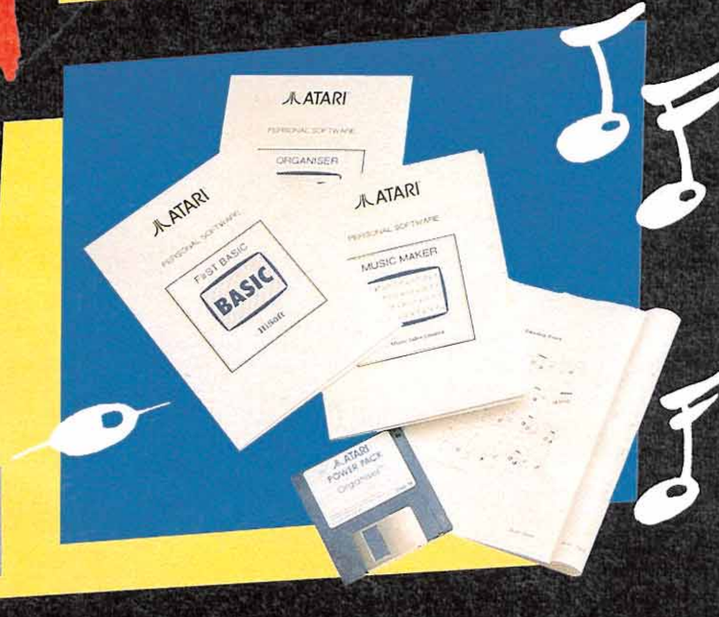
¡QUE DEMASIAO!

ATARI 520 ST + 20 JUEGOS + 3 PROGRAMAS



NO INCLUYE MONITOR





ESPECIFICACIONES TECNICAS

PROCESADOR: MC68000, 16/32 bits a 8 Mhz.
MEMORIA: 512 Kb RAM. 192 Kb ROM.
SISTEMA OPERATIVO: TOS con entorno gráfico GEM incorporados en ROM.
UNIDAD DE DISCO (incorporada): de 3 ½ pulgadas, doble cara y 726 Kb (formateados).
TECLADO: QWERTY extendido.
RESOLUCION DE PANTALLA: 320 × 200 (16 colores de una paleta de 512). 640 × 200 (4 colores de una paleta de 512). 640 × 400 (monocromo).
CHIP DE SONIDO: 3 voces.
INTERFACES: Modulador para conexión a TV, puerta para cartucho ROM, MIDI, OUT, MIDI IN, disco flexible, disco duro, paralelo Centronics, serie RS-232C, monitor.
SOFTWARE INCLUIDO: 1ST Word (tratamiento de textos). NeoChrome (programa de gráficos). ST Basic (lenguaje de programación).

POWER PACK

DISKETTE	PROGRAMA	EDITADO POR
A	Afterburner	Mediagenic
B	R-Type	Electric Dreams
C	Gauntlet II	U.S. Gold
D	Super Hang-On	Electric Dreams
E	Space Harrier	Elite
F	Overlander	Elite
	Super Huey	U.S. Gold
	Starglider	Rainbird
G	Eliminator	Hewson
	Nebulus	Hewson
	Pacmania	Grandslam
H	Predator	Activision
I	Bomb Jack	Elite
	Bombuzal	Imageworks
	Xenon	Melbourne House
J	Double Dragon	Melbourne House
K	Black Lamp	Firebird
	Outrun	U.S. Gold
L	Star Goose	Logotron
	Star Ray	Logotron

PROGRAMA	CONTENIDO	EDITADO POR
Fir St Basic	Compilador basic. Compatible con el Quick Basic 3 de Microsoft	Hi-soft
Organizer	Paquete integrado, incluyendo un dietario, fichero de direcciones, hoja de cálculo y tratamiento de textos.	Triangle Publishing
Music Maker	Introducción en el mundo musical, a través de la informática.	Music Sales Limited

= 79.900 PTS p.v.p. + IVA

ATARI-ST

Muchas más posibilidades



NUMERO UNO COMUNICACION

ORDENADORES ATARI, S. A.
Apartado 195 • Alcobendas, 28100 Madrid • Telf. (91) 653 50 11
DELEGACIONES:
BARCELONA: 93/4 25 20 06-07
VALENCIA: 96/3 57 92 69
BURGOS: 947/21 20 78
P. VASCO: 943/45 69 62
CANARIAS: 928/23 26 23-22



Sólo para adictos

Año V. Segunda época - N.º 19- Diciembre 1989 - 325 ptas. (Incluido IVA)

Edita
HOBBY PRESS, S.A.
Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirector General
Andrés Aylagas

Director
Domingo Gómez
Redactora Jefe
Cristina Fernández
Redacción
José Emilio Barbero
Ángel Andrés
Diseño
Jesús Caldeiro
Director de Publicidad
Mar Lumbreras
Colaboradores
Francisco Verdú
Fernando Herrera
Pedro José Rodríguez
Marcos Jourón
Amador Merchán
Santiago Erices
Juan Luis Cazorla
A. Tejero
José Miguel Rodríguez
Secretaría de Redacción
Carmen Santamaría
Fotografía
Carlos Candel
Miguel Lamana
Dibujos
Pablo Jurado

Director de Producción
Carlos Peropadre
Director de Administración
José Ángel Jiménez
Director de Marketing
Mar Lumbreras
Departamento de Circulación
Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones
María Rosa González
María del Mar Calzada

Redacción Administración y Publicidad
Carretera de Irún, Km 12,400
28049 Madrid
Tel. 734 70 12. Telefax: 734 82 98

Distribución
Coedis, S.A.
Ctra. Nacional II, km 602,5
Molins de Rei (Barcelona)

Imprime
Altamira
Depto. de Fotocomposición
Hobby Press, S.A.
Fotomecánica
Ibérico

Depósito Legal: M-15.436-1985

Representantes para Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay
Cía. Americana de Ediciones, S.R.L.
Sud América 1.532. Tel. 21 24 64.
1.290 Buenos Aires (Argentina).

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.



Solicitado control de O.J.D.

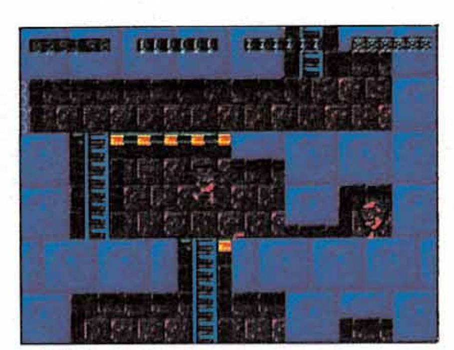
EN ESTE NÚMERO

El simpático logo de los Cazafantasmas es el tema central de nuestra portada. Un personaje de gran actualidad, tanto por el estreno de la película, como por la aparición del juego de Activision que reproduce los momentos claves de la misma.

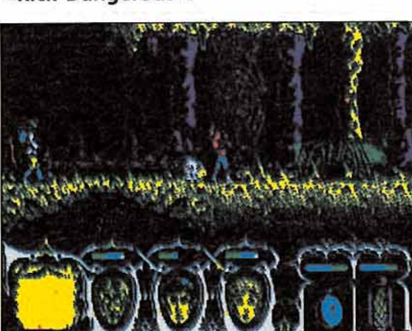




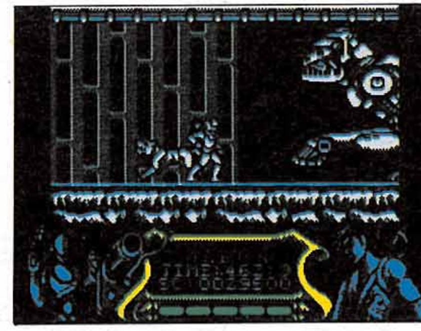
«Toi Acid Game».



«Rick Dangerous».



«Viaje al centro de la Tierra».



«Strider».

***T**al vez la proximidad de las fechas navideñas y la casi inminente llegada de las vacaciones, hayan sido la causa de un extraño virus muy viajero que ha rondado por la redacción. Todos hemos estado sometidos a su influencia y nadie ha puesto ningún reparo a contagiarse. Por ello este mes nos hemos desplazado a Birmingham, Readers y Londres para ver de mano de sus protagonistas los últimos lanzamientos de U.S.Gold., Activision y Mirrorsoft. De ellos os daremos buena cuenta en las páginas de la revista. Adelantándonos a los acontecimientos e intendando presentaros las novedades más espectaculares de las navidades, han llegado a nuestras páginas, los títulos más cinematográficos de la temporada: «Cazafantasmas II», «Moonwalker» y «Los Intocables». Compitiendo con ellos por alcanzar las primeras páginas de la actualidad «Emilio Sánchez Vicario», la sorpresa que nos tenía deparada Made in Spain. El panorama nacional, como podréis comprobar, anda también en completa ebullición: El adictivo «Livingstone, Supongo II» de Opera, el espectacular «Viaje al Centro de la Tierra» de Topo , el divertido «Toi Acid Game» producido por Iber , —de los que encontraréis la solución y los mapas—, y el esperado «Satán» de Dinamic, que será sometido al implacable juicio de nuestros criticones.*

Para completar este número especial encontraréis un amplio informe sobre los juegos de «role», un reportaje sobre los temidos virus informáticos y cuatro páginas repletas de recreativas. Por cierto, las páginas centrales de la revista os depararán una gran sorpresa . ¿Quién no ha soñado alguna vez con tener una auténtica recreativa en su casa, en la que no sea preciso dejarse ni un duro?. Ahora tenéis la posibilidad de que este sueño se convierta en realidad, poniendo sólo a prueba vuestros conocimientos y vuestra imaginación. Sí hay alguien que todavía sigue leyendo, le interesará saber que junto al concurso aparecerá un terrible caos de pequeñas páginas, que no son otra cosa que la edición galáctica de Micromanía. Ojo, con ellas, leerlas con detenimiento, porque la cosa no tiene desperdicio.

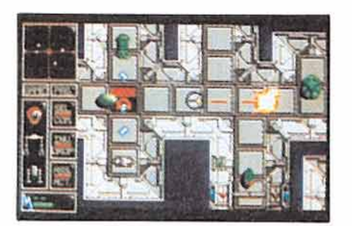
Esperamos que os interese este número gigante. Un saludo y feliz Navidad.

La redacción

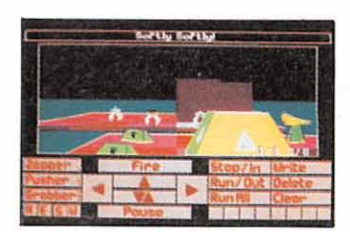
SUPLEMENTO STARMANIA

Para una correcta utilización de las páginas de nuestra minirevista «Starmanía» es necesario desprender las cuatro páginas (16 pequeñas) que la componen y plegarlas de forma que la numeración de éstas sea consecutiva, cortando en el lugar preciso para pemitir su lectura.

Microprose: todo en 16



«First Contact», versión ST, nuestro objetivo salvar una vez más la Tierra.



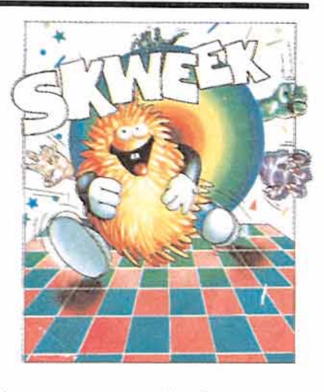
«Tower of Babel», versión ST, es una videoaventura tridimensional.

«Midwinter», «Quartz», «First Contact» y «Tower of babel» son cuatro de las novedades que Microprose nos tiene preparada para esta campaña navideña, que como todos los años se presenta realmente prometedora. Todos ellos, a pesar de poseer argumentos y desarrollos totalmente dispares entre sí, mantienen una característica en común: en principio tan solo serán editados para los ordenadores de 16 bits.

«Midwinter» nos traslada al siglo XXI, donde vamos a tener que tratar de salvar a nuestro planeta de un desastre ecológico; el juego está realizado tridimensionalmente con una técnica muy similar al "freescape". Por su parte «Quartz» es un arcade con "scroll" multidireccional en el que nuestra misión va a consistir precisamente en recoger las partículas que dan nombre al juego.

Arcade también, pero espacial, es «First contact», un juego en el que además la estrategia jugará un papel decisivo en nuestro intento de salvar la Tierra de la invasión alienígena que se le avecina. Por último «Tower of babel» es una videoaventura realizada en 3D en la que, controlando tres arañas robotizadas, haremos frente a todo tipo de situaciones en las que nuestra capacidad de deducción será casi tan importante como la rapidez de nuestros reflejos. Como punto de interés cabe resaltar que su autor no es otro que Peter Cooke, creador también de juegos como «Tau Ceti» o «Academy».

Píntalo de rosa



¿Os acordáis de un personajillo anaranjado con aspecto viscoso que se divertía pintando baldosas de rosa a diestro y siniestro?. En efecto, se trata de Skweek, el protagonista del sensacional arcade con que la compañía francesa Loriciels nos sorprendió hace ya algunos meses. Pues bien, al parecer Skweek no está a dispuesto a descansar en su colorista labor, porque está ya anunciada la publicación allá por el mes de Enero de una segunda parte que se llamará —¡que original!— «Skweek 2» y que en principio cuenta como principal novedad con el hecho de que esta vez también los usuarios de Spectrum podrán disfrutar con ella.

LIVINGSTONE SUPONGO II

- *OPERA SOFT*
- *DISPONIBLE: SPECTRUM, AMSTRAD, MSX*
- *V. Comentada: AMSTRAD*

Uno de los juegos más legendarios del software español, «Livingstone, supongo», ha vuelto. Opera nos acaba de sorprender con una segunda parte llena de todos los elementos que convirtieron a su predecesora en un auténtico clásico. Como veis, el Dr. Livingstone os espera de nuevo, y esta vez os separan de él dos fases repletas de peligrosas fieras salvajes, poco amistosos indígenas, todo tipo de trampas mortales y, por supuesto, riesgo y aventura por todo lo alto.



Las armas características de nuestro singular proagonista están presentes en el juego.



El primer objetivo es recoger las tablillas que entregaremos a la diosa.



La pértiga nos permitirá alcanzar lugares de otra forma inaccesibles.

La búsqueda

La aventura comienza justo en el mismo punto en que concluía la primera, y en cierta manera lo que tenemos que hacer es desandar el camino que recorrimos en aquella. Tal y como ya os adelantábamos nuestro objetivo es recorrer las dos fases que nos separan del lugar en el que se encuentra prisionero el Dr. Livingstone, si bien para conseguir esto, además de sortear con éxito los cientos de trampas que encontraremos en nuestro camino, tendremos que cumplir una serie de objetivos intermedios imprescindibles para avanzar en la aventura.

Por poner un ejemplo, en la primera fase deberemos recoger cinco tablillas sagradas que se convertirán en el requisito ineludible que nos solicitará la Diosa que encontraremos al final de este nivel.

Pero en fin, no adelantemos acontecimientos y pasemos a hablar exactamente de lo nuevo que nos ofrece este «Livingstone, supongo II» junto a lo que conserva de su predecesor.

El juego

El sistema de juego es muy similar a aquel con que nos sorprendió la primera parte del juego, y como recordaréis todos aquellos que tuvisteis oportunidad de disfrutar —o sufrir, según se mire, claro— con él, consiste en que nuestro personaje además de caminar y saltar puede seleccionar y usar uno de los cuatro objetos que posee: el boomerang, el látigo, la bomba y la pértiga. En principio se puede afirmar que los tres primeros los podremos emplear siempre como sistema defensivo, dependiendo la utilización de uno o de otro de la situación en que nos encontremos. Sin embargo, y como descubriremos a lo largo de la aventura, a menudo se convertirán en una ayuda inestimable para activar mecanismos de otra forma inalcanzables y en general, para resolver algunos de esos problemas lógicos que nos impiden sobrepasar ciertas pantallas.

Por su parte la utilidad de la pértiga es mucho más obvia y consiste en permitirnos alcanzar plataformas elevadas o zonas separadas de nosotros por una gran distancia. En cualquier caso otro elemento que esta segunda parte mantiene en común con su primera es el hecho de que la utilización de estos objetos está regulada por un marcador que nos permite seleccionar el grado de fuerza con que vamos a usar dicho objeto. Esto nos permite saltar más o menos lejos con la pértiga, lanzar las bombas a una mayor o menor distancia, desplegar más o menos nuestro látigo o arrojar el boomerang con diferentes trayectorias.

En cuanto a las novedades que en este sentido aporta «Livingstone Supongo II» hay que hacer mención a que nuestro personaje puede no sólo caminar hacia delante, sino también retroceder, es decir, andar de es-



«Livingstone, supongo II» ha enriquecido considerablemente la idea original y en él se puede apreciar la experiencia adquirida por sus programadores.



En el poblado encontraremos al despistado Doctor Livingstone. Llegar a él implica un gran dominio del joystick, debido a la endiablada dificultad que caracteriza al juego.

...a continúa

paldas (puede parecer una tontería pero la verdad es que si la memoria no nos falla es la primera vez que vemos esto en un juego). Cuando deseemos que nuestro personaje camine de frente hacia la izquierda en lugar de hacia la derecha (o viceversa) deberemos hacer uso de una tecla destinada precisamente a hacerle girar.

Los escenarios

Comenzamos la misión en plena selva, pero avanzados unos cuantos pasos (en los que nos toparemos ya con las primeras sorpresas, en forma de plumíferos agresivos y trampas) nos encontraremos frente a la puerta de entrada a la zona inferior de un gigantesco pozo. Como primer paso y aperitivo de las dificultades que vamos a encontrar en su interior, tendremos que comenzar por abrir la puerta, lo cual requerirá de nosotros algo que se va a convertir en la regla a seguir durante el íntegro desarrollo del juego: la investigación. Decimos esto porque aunque a primera vista no existe forma humana de resolver esta prueba lo cierto es que si nos aventuramos a explorar la zona acabaremos por encontrar un mecanismo que, ingeniosamente (por supuesto os dejamos el honor de descubrir cómo) activado, nos abre la puerta.

Como veis, y al igual que ocurría con la primera parte del juego, en cada pantalla de «Livingstone Supongo II» encontraremos un buen motivo para pararnos a pensar durante algunos breves segundos sobre cuestiones tales como qué hacer, desde qué lugar saltar, qué objeto seleccionar o qué camino seguir. Esto equivale también a decir que desgraciadamente y como suele ocurrir en este tipo de juegos, el único sistema válido para ir avanzando en la aventura consiste en ir aprendiendo de nuestros propios errores, cosa que tendremos sobrada oportunidad de comprobar a lo largo del resto de escenarios que visitaremos en las dos fases como el interior del pozo, las cascadas, la mina o el poblado indígena.

Otro de los aspectos llamativos del juego es que éste, en su desarrollo, nos ofrece un auténtico compendio de todas las trampas y crueldades usadas por los programadores a lo largo de la historia del software, destacando entre ellas una que los jugadores del primer «Livingstone» recordarán amargamente: el águila.

Este «simpático» bichito se dedicará a intentar hacernos presa con sus garras, tras lo cual nos obsequiará con un bucólico paseo aéreo que acabará en su nido, normalmente situado al comienzo del nivel que nos encontrábamos a punto de superar.

Nuestra opinión

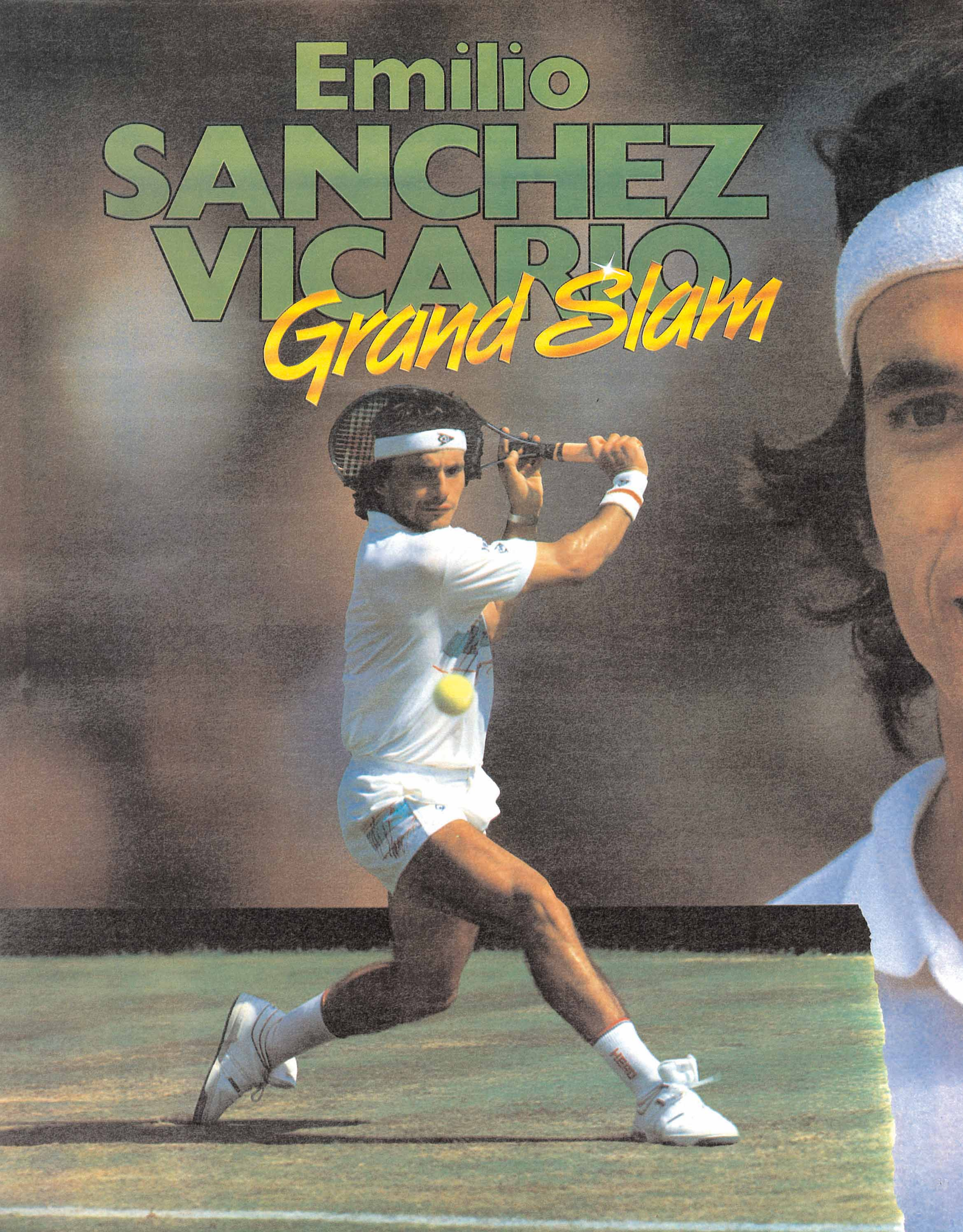
«Livingstone supongo II» más que como una continuación de aquella legendaria primera parte puede ser considerado como toda una culminación, pues la supera prácticamente a todos los niveles. Podemos comenzar por decir que en esta segunda parte se ha sustituido la técnica de pantalla a pantalla por un «scroll» multidireccional realmente fantástico, y continuar por decir que los escenarios, además de estar excelentemente diseñandos son considerablemente más extensos que los de la primera parte, para acabar por decir que el juego, aunque posee un nivel de dificultad sencillamente endiablado (aunque obviamente a medida que juguemos más y más partidas éste nos resultará menos elevado), ofrece también un grado de adicción sencillamente insuperable.

Destacable es también la muy buena ambientación del juego, que consigue terminar por envolvernos en la aventura y hacernos sentir por instantes auténticos exploradores en busca de un Dr. Livingstone cualquiera.

Falta tan sólo por decir que «Livingstone supongo II» es uno de esos juegos que esconde en su interior horas y horas de diversión, acción y aventura, y que, sin duda, es uno de los mejores y más completos programas realizados por Opera hasta el momento.

J.E.B.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		9
Gráficos:		
Originalidad:		


Emilio
SANCHEZ
VICARIO
Grand Slam


¡POR FIN HA LLEGADO EL SIMULADOR DE TENIS QUE ESPERABAS!
"Made In Spain" ha creado un simulador tan completo que supera a todos los que hayas podido ver anteriormente.
Métete en el papel de nuestra gran estrella internacional del tenis, EMILIO SANCHEZ VICARIO, para disputar los cuatro grandes torneos que forman el circuito del GRAND SLAM: OPEN DE AUSTRALIA, ROLAND GARROS, WIMBLEDON y OPEN USA. Lucha por ganar a los SIETE MEJORES jugadores del mundo. Sus diferentes estilos de juego están simulados en tu ordenador.
Un novedoso y original sistema de control desarrolla una simulación INCREIBLEMENTE REAL de las estrategias del tenis. Este sistema permite no sólo el control del movimiento del jugador, sino también la selección del lugar donde se desea colocar la bola y el tipo de golpe que se quiere dar: DRIVE, REVES, DEJADA, GLOBO, VOLEA, SMASH... Lo que permite INFINITAS POSIBILIDADES para que tú juegues también al estilo que más te guste.
Además, el bloque gráfico desarrollado a partir de análisis de vídeos del propio jugador consigue una sensación de MOVIMIENTO HIPERREALISTA.
¡Intenta llegar a ser el NUMERO UNO con un gran CAMPEON!
ZIGURAT
ZIGURAT SOFTWARE. Avda. Betanzos, 85. Estudio 2
28034 MADRID. Tel.: (91) 739 30 23
DISTRIBUIDORES Y TIENDAS: ERBE, S. A.
C/ Serrano, 240. 28016 MADRID. Tel. (91) 458 16 58

Hay dos géneros clásicamente desarrollados en inglés. Dos géneros que permanecen vetados para el jugador español medio. Uno de ellos es, por supuesto, la aventura conversacional. El otro es el «Role Play Game» (RPG) y creo que ya es hora de empezar a conocerlos.

ROLE PLA

Así como la aventura conversacional ha estado mucho tiempo rodando por aquí, hasta el punto de que ya hay algunas producidas por casas de software españolas y algunas traducciones de las inglesas, el RPG es algo que apenas se ha introducido en nuestro país y que todavía no ha sido tocado en absoluto por ninguna casa española.

¿Qué es el RPG?

Como de costumbre, no se puede delimitar este género exactamente. Lo mismo ocurre con un juego arcade o una videoaventura. ¿Puede alguien decir dónde termina un arcade y dónde empieza la aventura?

En general, en un RPG, asumimos el control de un grupo de aventureros sueltos en un inmensísimo mapa de terreno infestado de enemigos. El objetivo suele ser acabar con un superpoderoso ser que se esconde en algún rincón del territorio y para ello, probablemente, habrá que encontrar cierto número de objetos mágicos.

Hasta aquí, parece que la cosa no se diferencia excesivamente de una aventura. Los dos géneros están bastante próximos, a decir verdad. Tal vez, por eso han estado ambos lejos de aquí bastante tiempo. Sin embargo, las diferencias entre ambos tipos de juego son muy notables. De hecho, es muy normal que un RPG tenga elementos de aventura conversacional, como es la resolución de enigmas y adivinanzas. Por el contrario, una aventura conversacional no es tan permeable a las características de un RPG.

Como ya hemos visto, con la definición dada, un RPG parece muy general. El siguiente paso es caracterizarlo de forma definitiva.

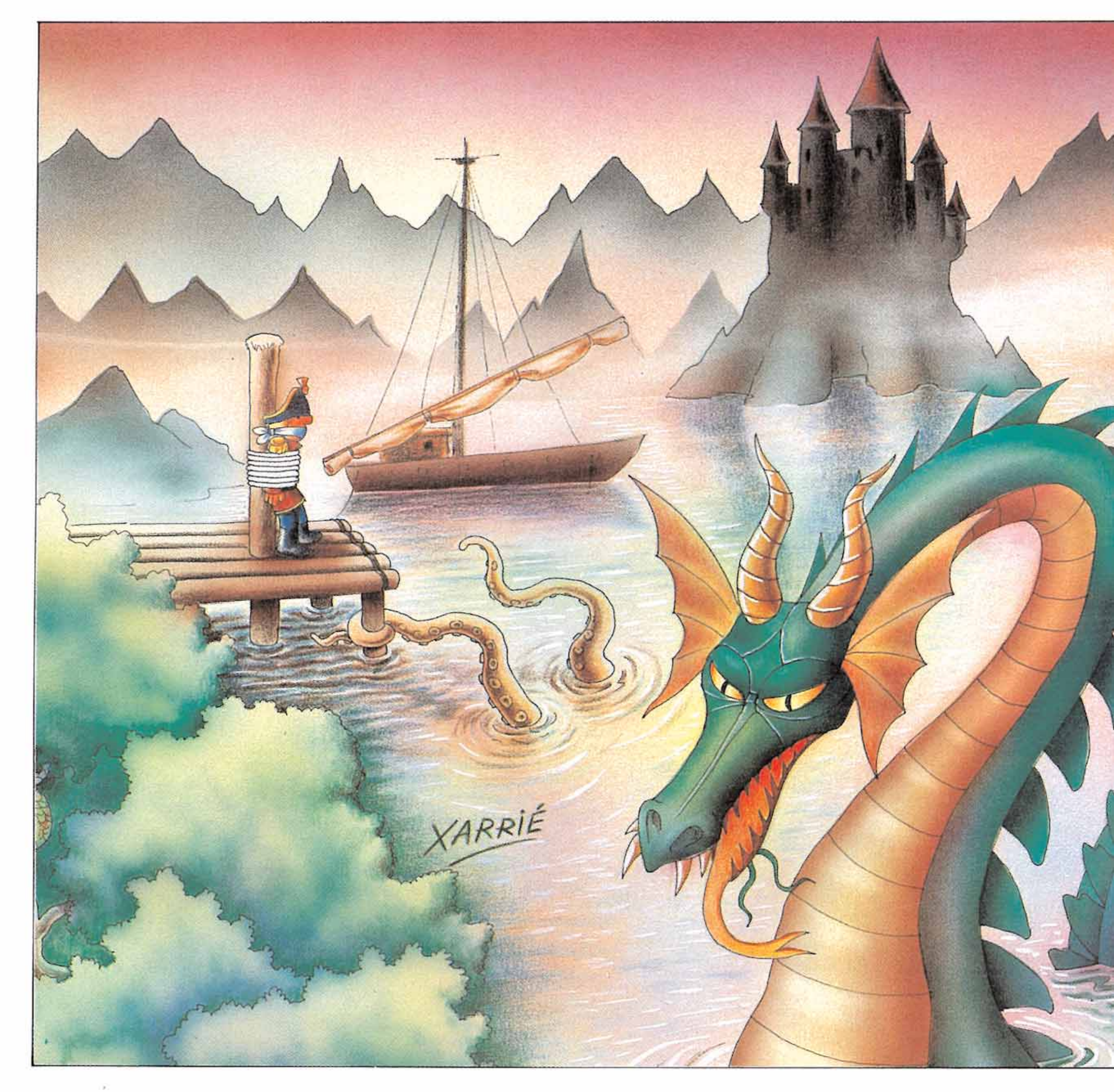
Características de un RPG

El primer paso al jugar a un RPG es la formación de la cuadrilla de héroes que van a salvar al mundo. Normalmente, dicho grupo viene diseñado con el juego, pudiéndose crear nuevos miembros que a su vez hagan un nuevo grupo.

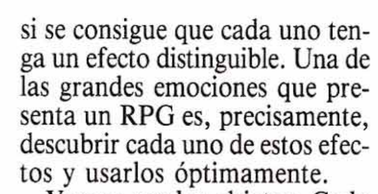
Los personajes que integran la escuadra pueden, y deben, ser de distintos tipos. Usualmente, serán también de distintas razas. Además, cada personaje tendrá unos determinados puntos de ciertas virtudes, como inteligencia, destreza, carisma, fuerza... que dependen del juego en sí. Estos puntos se generan al crear un personaje al principio del juego y pueden ser aumentados en el desarrollo del mismo. Dependerán de la raza del ser: un enano suele tener más fuerza que un elfo, pero menos inteligencia; un hobbit tendrá más habilidad que un hombre pero éste le superará en carisma... Ten en cuenta que cualquier raza es válida para estos juegos: hay semielfos, gnomos, esqueletos, trolls, goblins...

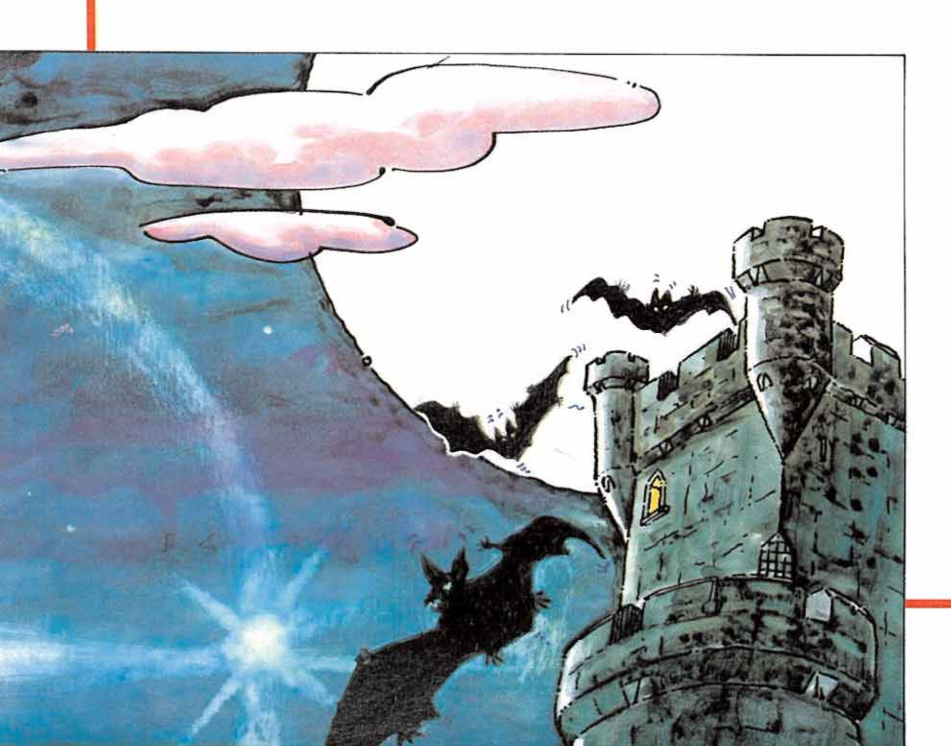
En cuanto al tipo de personaje, clásicamente hay cuatro: guerrero, ladrón o explorador, mago y priest (o curandero). Por supuesto, en cada juego particular aparecen con nombres distintos o con caracteres diferentes y originales. Por ejemplo, el bardo de las series Bard's Tale.

Mención aparte merecen los magos y curanderos, que tienen un cierto número de puntos de hechizo (Spell points) que les permiten realizar un número concreto de ellos sin previo descanso. Los hechizos suelen ser vitales en el desarrollo de un juego y su poder aumenta con el rango de los personajes. El número de hechizos disponibles en un juego puede ser enorme y colabora en aumentar su calidad,



Otra forma de jugar





si se consigue que cada uno tenga un efecto distinguible. Una de las grandes emociones que presenta un RPG es, precisamente, descubrir cada uno de estos efectos y usarlos óptimamente.

Vamos con los objetos. Cada personaje puede llevar un número variable, pero normalmente alto, de objetos, que no sirven para resolver enigmas. Tienen misiones más modestas. Son armas, escudos, armaduras, cascos, pociones, alguna que otra llave... Los escudos, armaduras, cascos, guantes... se usan para incrementar los puntos de escudo (Shield points) que harán disminuir la posibilidad de sufrir daños en un combate. Las armas sirven para incrementar el daño realizado al enemigo. Las pociones nos repondrán la energía vital o los puntos de hechizo... Conforme avanza el juego iremos encontrando objetos más y más poderosos.

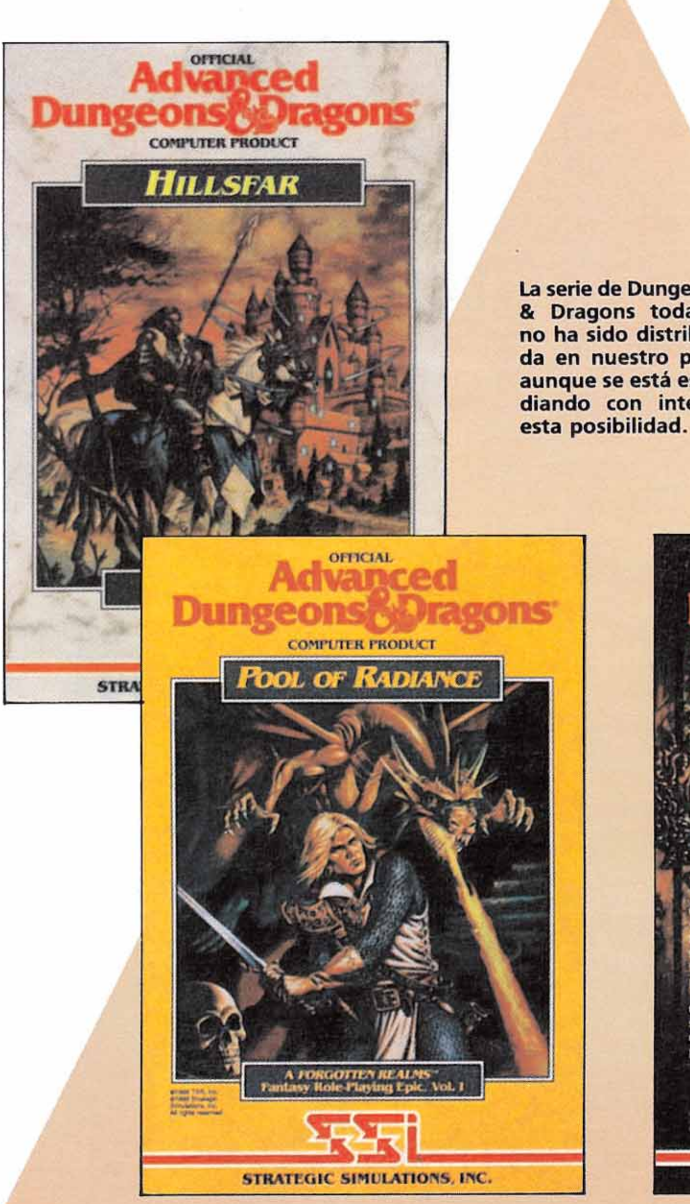
La importancia de los combates

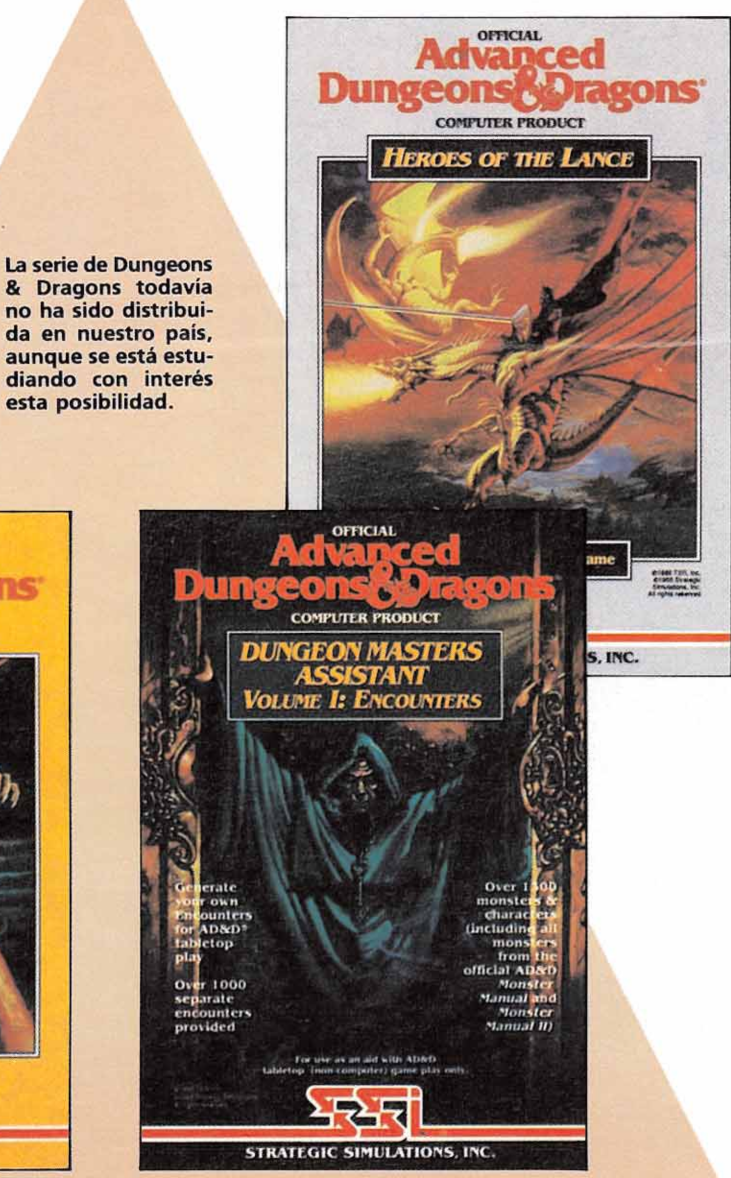
Al contrario de lo que suele ocurrir, en estos juegos es fundamental luchar contra enemigos. Después de cada combate ganado, recibiremos varias cosas, todas indispensables.

Conseguiremos puntos de experiencia. Al principio partimos con personajes de escasa experiencia y bajo nivel (level) de poder. Si ganamos combates, vamos acumulando experiencia y, al llegar a una cierta cantidad, subiremos al siguiente nivel, con lo que ganaremos en número y poder de los golpes y podremos adquirir hechizos más poderosos. Los monstruos más difíciles de derrotar dan más experiencia; pero enfrentarse con ellos sin el poder suficiente es mortal de necesidad. Al ir ganando niveles el número de puntos de experiencia pedidos para un nuevo incremento es mayor, pero también podemos enfren-

y GAMES

Generalmente el objetivo de un RPG es acabar con un ser superpoderoso, que se esconde en algún lugar, con ayuda de objetos mágicos.





OFFICIAL Advanced Dungeons & Dragons COMPUTER PRODUCT HEROES OF THE LANCE

La serie de Dungeons & Dragons todavía no ha sido distribuida en nuestro país, aunque se está estudiando con interés esta posibilidad.

tarnos a monstruos más poderosos, con lo que siempre se guarda un equilibrio en los combates, con lo que aumenta el interés del juego.

Una segunda cosa que obtenemos es dinero. El dinero es necesario para comprar hechizos, armas, ir a los sanatorios o posadas... Viene a ser algo así como una experiencia más material. No faltarán las veces que persigamos monstruos sólo por el dinero y la experiencia que supone su derrota.

A veces, también, dejarán objetos. Dichos objetos suelen ser más poderosos que los que se adquieren en las tiendas distribuídas a lo largo del juego. De hecho, no se pueden conseguir en ellas y sólo se podrán obtener, con suerte, tras la derrota del enemigo.

Hablando de enemigos: la cantidad y variedad de estos en un RPG es realmente masiva. Hay cantidades ingentes de enemigos distintos. Normalmente su aparición se genera aleatoriamente, salvo los bichos especiales que tienen alguna misión en el juego. La clase de enemigos depende de la zona en que estés, pero ya hablaré más tarde sobre esto. Para hacernos una idea del número de enemigos que aparecen, diré que en el Phantasy III aparecían algo así como noventa especies distintas, cada una con su nivel de lucha, aunque, eso sí, a veces con el mismo gráfico. En el Bard's Tale II aparecen unos quince enemigos por calabozo (ya se dirá qué es esto) y hay alrededor de treinta calabozos. Eso sí, en este juego hay pocos gráficos distintos aunque haya muchos nombres.

En cuanto a la forma de realizarse el combate, se comanda algo distinto a cada personaje: ataque, defensa, esconderse, lanzar hechizo... y, a continuación, se lleva a cabo, atacando cada uno de los combatientes por turno, siempre y cuando no muera antes. El orden de combate puede ser de suma importancia y queda regulado, normalmente, por la destreza de cada personaje. En algunos RPG se puede actuar en mitad de combate, no ocurriendo así en la gran mayoría. Por cierto, siempre queda la posibilidad de correr si descubrimos el berenjenal en que nos hemos metido.

Escenario de la aventura

La búsqueda se realiza sobre un territorio de proporciones enormes. Suele haber una superficie, donde se hallan las ciudades, posadas, tiendas, templos... y, en general, enemigos bastante débiles.

En esta superficie hay que encontrar los calabozos (dungeons) donde están las cosas importantes del juego, pero también los monstruos más peligrosos. Dichos calabozos hay que explorarlos completamente. Esto implica la construcción de un mapa cuidadoso, ya que los dungeons suelen tener estructura laberíntica.

Otro de los momentos más interesantes del juego es la exploración de un nuevo calabozo. ¿Quién sabe qué sorpresa te esperará tras esa nueva puerta? Quizá sea alguna pista sobre ese objeto que deseas encontrar. Tal vez sea un cofre repleto de armas de desconocido poder. Pero también puede ser el temible Rey de los espectros que te ataca con su séquito.

En los calabozos encontraremos numerosas trampas que restarán nuestra vitality, si no las prevemos. También suele haber paredes falsas, que podemos atravesar, o teletransportadores, que nos trasladarán a otro lugar del calabozo sin que, tal vez, nos demos cuenta. También están los temibles spinners que nos cambian la orientación de la cuadrilla en los juegos de 3D.

Por otro lado, hay que decir que los calabozos son de dificultad creciente en cuanto a monstruos. Hay que explorarlos en orden riguroso pues, caso contrario, corremos el riesgo de que el grupo sea totalmente destrozado en un combate contra el más indefenso de los monstruos. Al resolver cada calabozo se nos comunicará, de alguna forma, cuál es el siguiente que debemos visitar.

Pese a lo dicho, suele ser una táctica común meterse en un calabozo de nivel superior cuando queremos subir de experiencia a los miembros del grupo: con un poco de suerte se derrota a un grupo corto de enemigos que nos dejarán gran cantidad de experiencia (relativamente, para la que necesitamos) e, incluso, algún arma muy poderosa que barra a los enemigos de niveles inferiores.

Claro que para hacer esto es conveniente haber salvado previamente la partida. Todos estos juegos tienen opción de Save y a fe que es utilizada. Cualquier jugador en su sano juicio graba la partida según sube de nivel a los personajes. Puede ser un suicidio perder toda esa experiencia en un descuido. Además, estos juegos son realmente largos de terminar.

Los hechizos

Ya se comentó antes la gran importancia de este factor del juego. Puede haber grandes cantidades de nombres, pero no faltarán las siguientes clases:

—Misil: un disparo de energía



ROLE PLAY GAMES

mágica para los combates. Pueden afectar a uno solo de los enemigos, a varios o a todos, y en cantidades variables según el poder del hechizo.

—Restore: reponen la energía de un miembro o de todos los del grupo, en cantidades variables según el nivel del hechizo.

—Resurrección: suele ser de alto nivel, por lo que no te asombres si no lo tienes desde el principio. Es lógico, ya que tiene un gran poder.

—Localización: al usarlo te dirá donde estás. Puede ser de vital importancia si estás perdido en algún calabozo.

—Antitrampa: se explica el sólo.

—Invocar ayuda: con este hechizo podremos invocar algún poderoso ser que nos ayude en el combate.

—Huida: nos teletransportarán en mitad del combate a un sitio seguro.

No nos engañemos; pese a la gran cantidad de hechizos que puede tener un RPG, a la hora de la verdad muchos de ellos no serán usados por haberse encontrado ya alguno óptimo para cada caso. No obstante, hay están para probarlos proporcionando un buen rato ver el efecto de cada uno.

Aprovecharé este apartado para hacer referencia a la clase de problemas que encontraremos en este tipo de juegos. Hay dos clases principales.

—De índole estratégica: algunos enemigos parecen invencibles, pero con una adecuada estrategia se le puede destruir. Sólo hay que encontrarla. Tal vez usando tal hechizo... o haciendo que ataque primero tal guerrero. Un ejemplo de estrategia en combate, clásico a mi modo de ver, es la lucha contra Oscon en Bard's Tale II, que quizá algún día podáis disfrutar.

—Enigmas: estos están cerca de los problemas de un conversacional. Tendrás que resolver alguna clase de puzzle para poder seguir explorando un calabozo o para encontrar ese objeto mágico decisivo para acabar con el malo.

Ventajas de un RPG

Puestos a comparar un RPG con una aventura conversacional en lo que se refiere al obstáculo del idioma, he de decir que es mucho más fácil jugar a un RPG.

En estos apenas hay que teclear nada. Todo el movimiento, combate, resolución de enigmas se realiza vía menús. Esto conlleva que, con traducir una vez, por así decirlo, no hay más que traducir. No encuentras el obstáculo de saber cómo se dice tal verbo, si expresará lo que tu quieres hacer correctamente y esa clase de cosas. Por supuesto, el mensaje «No entiendo» o «Eso no lo puedes hacer» está bastante olvidado, pues no se introducen frases para jugar.

Por ello, resulta fácil y amigable un juego de este tipo, en cuanto a jugabilidad. Otra cosa es terminarlo, que puede ser árdua tarea de meses y, por qué no, años.

He aquí un pequeño párrafo de propaganda, que deseo contribuya a que la afición aumente un poco. A continuación, paso a hablar de algunos RPG hasta ahora conocidos en Inglaterra y que quizás aquí no lo sean tanto. Con ello quiero invitarte a que pruebes alguno de ellos. Si lo haces, ten cuidado: la última característica de un RPG que voy a señalar es un alto grado de adicción, no comparable a otra clase de juegos, que te hace permanecer pegado al ordenador hasta que lo terminas.

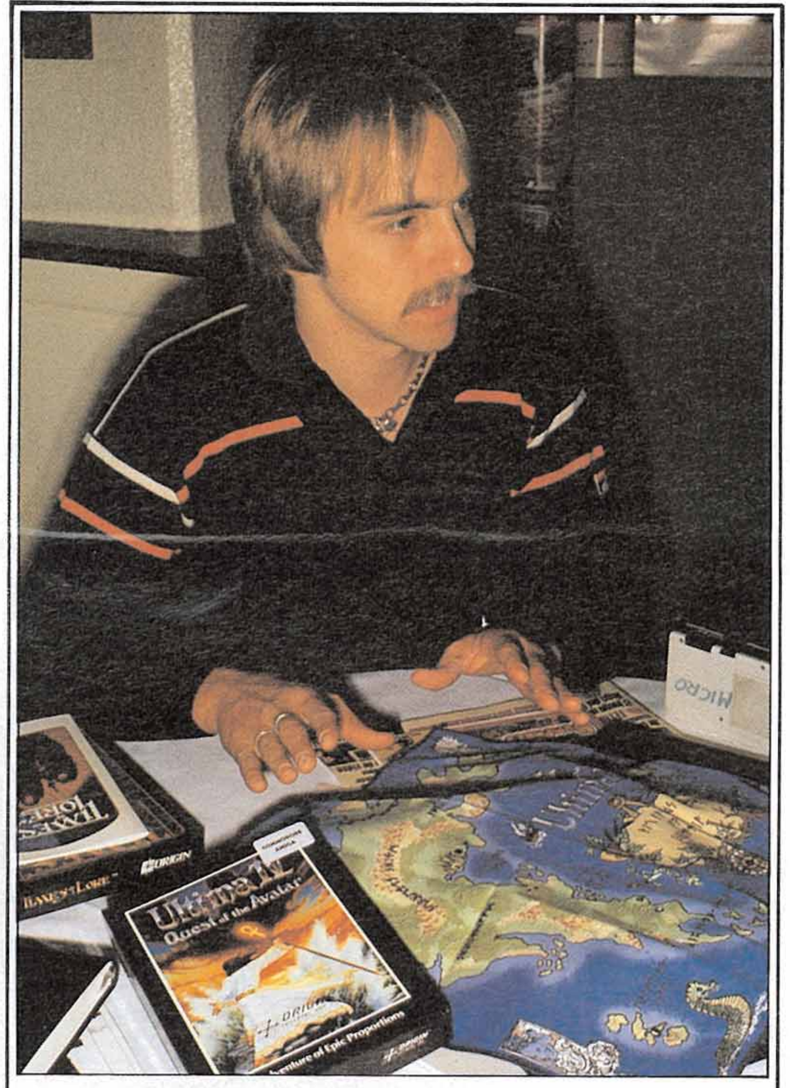
Algunos títulos

Aquí llega una mala noticia: la posibilidad de jugar un RPG es prácticamente nula en los ordenadores de ocho bits (Spectrum, Amstrad). Para estos ordenadores sólo tengo noticias de la existencia del Bard's Tale y algunos titulos de la serie «Dungeons & Dragons». Los C-64 tienen un mercado bastante más amplio que alcanza (e incluso supera a los de 16 bits).

Los RPG suelen ir por series con un mismo grupo en cada una de ellas. Entre otras, mencionaré:

—Phantasy: se caracteriza por su disposición sobre un mapa donde se va moviendo el grupo representado por algún icono. Los calabozos tienen idéntica estructura y se van dibujando conforme los exploramos. El juego es bastante sencillo con escasos enigmas y parte fundamental de estrategia. Uno de los detalles mejores es la secuencia del combate en que vemos a cada enemigo en movimiento, así como a nuestros héroes. Recomendado para empezar, pese a su relativa antigüedad.

—Ultima: es una serie de cinco juegos hasta el momento. Tiene representación plana en la superficie y también en los calabozos. Los gráficos son bastante pobres pero hay muchísimo territorio que explorar. Lo más destacable es el combate, durante el que puedes manejar a tu escuadra en una secuencia tipo arcade. También es destacable el hecho de que puedes interaccionar con los personajes: hablar, comerciar...



Richard Garriot creador de la serie Ultima destaca tanto por su sorprendente imaginación como por su particular personalidad.

—Bard's Tale: la historia del bardo es, en mi opinión, lo mejor. Se ve todo en primera persona, desde la perspectiva de la banda. Hasta que te acostumbras supone un gran engorro de cara al mapa. La secuencia de combate es bastante pesada, pero nuevamente es cuestión de acostumbrarse. En lo que gana el juego es en toda la cantidad de territorio a explorar y en los enigmas. Básicamente, se trata de explorar cada calabozo en busca de pistas para resolver las distintas adivinanzas.

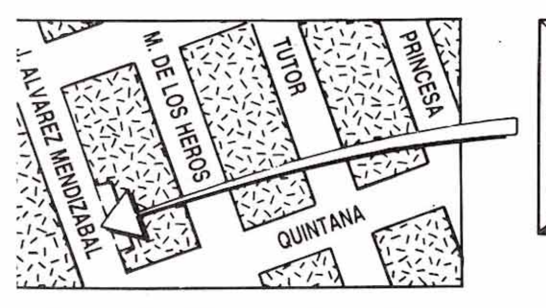
Quedan aquí sin nombrar algunos juegos, de calidad reconocida que, para mi desgracia, no he podido observar todavía. Es el caso del ultraconocido DungeonMaster y las no menos extendidas series de Dungeons & Dragons (Dragones y mazmorras).

Con todo, espero que este artículo os haya puesto a más de uno los dientes largos y os abalancéis sobre alguno de estos juegos con la sana intención de acabarlo. Si consigo esto, daré por bueno el tiempo invertido en escribir estas líneas. ■

Fernando Herrera González

Aunque existen algunos puntos en común con las aventuras conversacionales, la «jugabilidad» de un RPG es mucho mayor, al disminuir sensiblemente los problemas del idioma.





COCONUT

POR TELEFONO TU JUEGO EN CASA EN 72 HORAS*
TEL. (91) 248 54 81
***(PARA JUEGOS DISPONIBLES EN ALMACEN)**

HORARIO
DE LUNES A SABADO
DE 10 A 2 y DE 4,30 A 8,30

C/ ÁLVAREZ MENDIZABAL, 54
(ANTES VÍCTOR PRADERA)
28008 MADRID
METRO: ARGÜELLES

SPECTRUM

	C	D
ALTERED BEAST	1200	1900
A TODA MAQUINA	1350	2250
AMC	975	1950
AAARGH!	975	1950
BATMAN THE MOVIE	1200	1900
BOMBBER	1200	1900
BEACH VOLLEY	875	1900
COLECCION DINAMIC 90	1450	2500
COSMIC SHERIFF	975	1950
CAZAFANTASMAS 2	1200	1900
COMMANDO 4	875	1900
CABAL	1200	1900
CRAZY CARS 2	875	2200
CHUCK YEAGER'S 1.0	1200	1950
CHESS PLAYER 2150	1200	2450
DRILLER	875	1950
DRAGON SPIRIT	875	1900
DYNAMIC DUX	875	1900
DRAKAR	875	2250
DRAZEN PETROVIC BASKET	1200	1900
E. BUTRAGUEÑO II	1200	1900
FIGHTING SOCCER	975	1900
FREDDY H. MANHATTAN	975	1950
FOOTBALL MANAGER II	1200	2450
FÚTBOL MASTER MICHEL	1200	1950
GHOULS I GHOSTS	975	1900
GAZZA SOCCER	875	1995
HARD DRIVIN	1200	1900
INDIANA JONES	1200	1900
JABATO	975	1950
KICK OFF	1200	2250
LOS INTOCABLES	1200	1900
MR. HELI	975	1900
MOT	1200	2250
MOON WALKER	1200	1900
OPERATION THNDERBOAT	1200	1900
PASSING SHOT	875	1900
RICK DANGEROUS	975	1900
RED HEAT	875	1900
SHINOBI	1200	1950
SATAN	1200	1950
SUPER WONDEER BOY	975	1900
STEIGAR	875	1900
STRIDER	875	1900
TURBO OUT RUN	1200	1900
TOI ACID GAME	975	1900
TOM Y JERRY	875	1900
TOP BY TOPO	1200	1900
TIME SCANNER	875	1900
VIAJE AL CENTRO TIERRA	1200	1900

WARGAMES:

ANCIENT BATTLES	2900
AUSTERLIZ	2600
ANNALS OF ROME	2600
ARNHEM	650
BATALLA DE INGLATERRA	650
MALVINAS 82	650
OTAN ALERTA	650
RATAS DEL DESIERTO	650
WAR IN MIDDLE EARTH	975
WELL AT WATERLOO	2600

AMSTRAD

	C	D
ALTERED BEAST	1200	1900
A TODA MAQUINA	1350	2250
AMC	975	1950
AARGH!	975	1950
AFTER THE WAR	975	1950
AVENTURA ORIGINAL	875	1950
BATMAN THE MOVIE	1200	1900
BOMBER	1200	1900
BEACH VOLLEY	875	1900
BUFFALO BILL	1200	2450
BARBARIAN II	875	1900
COLECCION DINAMIC 90	1450	2500
COMMANDO 4	875	1900
CABAL	1200	1900
COSMIC SHERIFF	975	1950
CHESS PLAYER 2150	1200	2450
CRAZY CARS 2	875	2200
CHUCK YEAGER'S 1.0	1200	1950
CAZAFANTASMAS 2	1200	1900
DYNAMIC DUX	875	1900
DRAGON SPIRIT	875	1900
DRAKAR	875	2250
DRAZEN PETROVIC BASKET	1200	1900
DOUBLE DRAGON	975	1950
DRILLER	875	1950
E. BUTRAGUEÑO II	1200	1900
FREDDY H. MANHATTAN	975	1950
FIGHTING SOCCER	975	1900
FUTBOL MASTER MICHEL	1200	1950
FOOTBALL MANAGER II	1200	2450
GHOULS I GHOSTS	975	1900
GAZZAS SOCCER	875	1995
HARD DRIVIN	1200	1900
INDIANA JONES	1200	1900
JABATO	975	1900
KICK OFF	1200	2250
KNIGHT FORCE	875	1995
LOS INTOCABLES	1200	1900
MR. HELI	975	1900
MOT	1200	2250
MOONWALKER	1200	1900
OPERATION THUNDERBOLT	1200	1900
PASSING SHOT	875	1900
PINBALL MAGIC	875	1995
PERICO DELGADO	1200	1900
RICK DANGEROUS	975	1900
SHINOBI	1200	1950
SATAN	1200	1950
SUPER WONDER BOY	975	1900
STEIGAR	875	1900
STRIDER	875	1900
SKWEEK	1100	2200
TURBO OUT RUN	1200	1900
TOM Y JERRY	875	1900
TOI ACID GAME	975	1900
TOP BY TOPO	1200	1900
TIME SCANNER	875	1900
VIAJE AL CENTRO TIERRA	1200	1900
VOLLEY SIMULATOR	875	1900
WAR IN MIDDLE EARTH	975	1950

COMMODORE 64 - 128

	C	D
A TODA MAQUINA	1350	
ASPAR	875	
BATMAN THE MOVIE	1200	
BUFFALO BILL	1200	
BAAL	875	
CABAL	1200	
DYNAMIC DUX	875	
DRAGON SPIRIT	875	
FREDDY H. MANHATTAN	875	
FOOTBALL MANAGER II	1200	
GHOULS I GHOSTS	975	
INDIANA JONES	1200	
JABATO	975	
KICK OFF	1200	
MENACE	875	
SHINOBI	1200	
STEIGAR	875	
STRIDER	875	
TIME SCANNER	875	
WAR IN MIDDLE EARTH	975	
RESET PARA POKEAR (PORT)	1500	

MSX

A TODA MAQUINA	1350	—
AARGH!	975	—
AMC	975	1950
AFTER THE WAR	975	1950
COLECCION DINAMIC 90	1450	2500
COSMIC SHERIFF	975	1950
COMMANDO 4	875	—
DRAZEN PETROVIC BASKET	1200	—
E. BUTRAGUEÑO II	975	—
FREDDY H. MAHATTAN	975	1950
FUTBOL MASTER MICHEL	1200	2500
INDIANA JONES	1200	—
JABATO	975	1950
MOT	1200	2250
PASSING SHOT	875	—
SHINOBI	1200	—
SATAN	1200	—
TOI ACID GAME	975	—

PCW 8256-8512

ACE (SIMULADOR)	3500
BOB WINNER	2500
BATMAN	3000
CORSARIOS	3500
COLOSSUS CHESS 4	3200
GRAND SLAM (TENIS)	3500
GONZZALEZZ	3500
HEAD OVER HEELS	3200
KROM EL GUERRERO	3500
LIVINGSTONE SUPONGO	3500
LAST MISSION	3500
MOT	3500
PCW CHALLENGER	3500
PAK PCW (5 JUEGOS)	3500
STRIP POKER	3800
SKY WAR	3500
TERRACOM	3500
ULISES	3500

JOYSTICK'S

CAPITAN GRANT	1900
CHALLENGER	750
CHEETAH STAR PROBE	2800
KONIX +2+3	2800
KONIX	2500
KONIX AUTOFIRE	2800
GUNSTICK (SP.AM.MSX.C64.PC)	5900
MEGABLASTER	1500
MAGNUM	3200
NAVIGATOR	3500
PRO 300 X	2500
PRO 5000	2800
PHASOR ONE	3200
QUICK SHOT I	1100
QUICK SHOT II	1500
STICK BALL	900
THE CRUISER	3900
TELEMACH SIMPLE	7600
TELEMACH S. PC + TARJETA	12800
TELEMACH DOBLE	13000
ZERO-ZERO JUNIOR	1200
ZERO-ZERO WINNER	2700
ZERO-ZERO ADS	3500
ZERO-ZERO PC 1512-1640	7500
JOYSTICK PC+TARJETA	6000

MATERIAL

AMSTRAD:

ARCHIVADOR 5.25" 100 U.	2800
ARCHIVADOR 3" 80 U.	2200
ALMOHADILLA RATON	900
MULTIFACE TWO	16500
DISCOLOGY 3	8000
AMPLIFICACION MEMORIA (CPC)	12500
MODULADOR-TV «M-1»	9500
CINTA IMPRESORA PCW	1200
CINTA DMP 2000-3000	850
CABLE CASSETTE 6128	1200
CABLE 2 JOYSTICKC (CPC)	2200
CABLE PROLONGADOR 464	1500
CABLE PROLONGADOR 6128	2200

SPECTRUM:

MULTIFACE 48-128-+2	11900
MULTIFACE THREE	10700
MULTIFACE THREE+CONECTOR	11900
KEMPSTON	2200
KEMPSTON +2+3	2800
MULTIJOYSTICK	3800
INTERFACE CENTRONICS +2	8900
RATON KEMSTON	12000
ALMOHADILLA RATON	900
CABLE CASETE +3	1200

PC 1512 - 1640 Y COMPATIBLES

AAARGH	2500*
AMC	2500*
ARNHEM	2250*
ARMY MOVES	1950*
AFRICAN RAIDER	2850*
BUFFALO BILL	2450*
BAAL (EGA)	2250
BATTLE CHESS	2500*
BARBARIAN	1950
COLLECCION DINAMIC 90	2500*
CHUCK YEAGER AFT 2.0	5000*
COSMIC SHERIFF	2500*
CRAZU CARS II	1990*
CHESSMASTER 2000	1900*
CONFLICT IN VIETNAM	5200
CRUSADE IN EUROPE	5200
DESICION IN DESERT	5200
DRAKER	2250*
DRILLER	2450*
E. BUTRAGUEÑO	1.995*
EMMANUELLE	2850*
FREDDY H. MANHATTAN	2500*
FUTBOL M. MICHEL	2500*
F-19 STEALTH FIGHTER	12000*
F-16 COMBAT PILOT (CAST)	4995*
F-16 COMBAT PILOT (EGA)	4995*
FLIGHT SIM. V.3 (CAST)	9950*
FOOTBAL MANAGER II	2450*
GRAND PRIX CIRCUIT	2500*
GIGANTE (5 JUEGOS)	3750*
GRAND PRIX TENNIS	1900*
GRAND MONSTER SLAM	2850*
HERMES	4.995*
KNIGHT FORCE	2250*
KNIGHT GAMES	1900*
KUT	1900*
LEGEND OF DJEL	3150*
MENACE (EGA)	2250
MAGIC JOHNSON	2500*
MANHATTAN DEALERS	1990*
MUTAN ZONE	1990*
OUT RUN	2250*
ONE ON ONE II	1900*
POPULOUS	2250*
RALLY CROSS	2450*
ROLLER COASTER	2850*
RATAS DEL DESIERTO	2250
SKIDO	2850*
SUBATTLE SIM	1995
SKWEEK	2200*
TEENAGER QUEEN	1995*
TEST DRIVE	1900*
U.M.S. (WARGAME)	5800
ULISES	1990*
WARGAME CONST. SET	7200*
WAR IN MIDDLE EARTH	2500*
WORLD TOUR GOLF	1900*
ZANY GOLG	2500*
20.000 LEGUAS	2850*

*DISP. EN 3.5" CONSULTAR PRECIO

AMIGA

SOFTWARE:

ANIMATE 3D	24000
DELUXE PAINT II PAL	13500
DELUXE VIDEOP PAL V1.2	13500
DELUXE PHOTOLAB	13500
EXPRESS PAINT	17000
KIND WORDS	13500
MUSIC CONSTRUCTION SET	13500
PHOTON PAINT	14000
ALMOHADILLA RATON	900
EUROCONECTOR	2200
ARCHIVADOR 3.5" 80 U.	2200

LIBROS:

AMIGA PROBRAMER GUIDE	4000
AMIGA HANDBOOK	4900
AMIGA ROM KERNEL	7400
GUIDE TO THE AMIGA	3900
INSIDE AMIGA GRAPHICS	4500
INSIDE AMIGA WITH C	5400

JUEGOS:

ALTERED BEAST	1990
ARKANOID 2	1990
ARCHIPELAGOS	3900
AVENTURA ORIGINAL	2500
BLOODWYCH	1990
BOMBER	2850
BUFFALO BILL	2850
BAAL	1995
BLOOD MONEY	2250
BATTLE CHESS	2500
CRAZY CARS II	1990
DRILLER	2450
DYNAMITE DUX	1990
DRAGON NINJA	1995
ENTERPRISE	2500
EMMANUELLE	2850
FALCON	6900
FALCON MISSION DISK	3900
FOOTBALL MANAGER II	2450
F-16 COMBAT PILOT	4995
GAME SUMMER ED	1995
GAZZAS SOCCER	1995
INDIANA JONES	1995
KICK OFF	2850
KNIGHT FORCE	2250
KUT	1990
LEGEND OF DJEL	3150
MAGIC JOHNSON	2500
OPERATION WOLF	1995
RALLY DRIVER	2850
SHADOW OF THE BEAST	7900
SHINOBI	2500
SUPER WONDER BOY	1990
SPHERICAL	1990
SILKWORM	1995
SPEED BALL	1990
TRIVIAL PURSUIT	2750
TIME SCANNER	1990
WAR IN MIDDLE EARTH	2500
XENON 2	1990

ATARI ST

SOFTWARE:

CARTUCHO BASIC 3.0	21000
DEGAS ELITE	5000
FLASH (COMUNICACIONES)	8500
OMIKRON BASIC 3.0	3900
OMIKRON COMPILADOR	9900
PAQUETE DE DESARROLLO	25000
PUBLISHING PARTNER	29000
PERSONAL DRAW ARTS 1	5600
PERSONAL DRAW ARTS 2	5600
PLUSPAINT ST	9300
MUSIC CONST. SET	7800
SUPER BASE PERSONAL	25000
TIME WORK	25000
TRUE BASIC	17900
ALMOHADILLA RATON	900
CABLE EUROCONECTOR	3900
CABLE JOYSTICK	900
FUNDA TECLADO 520-1040	1300
MANUEL DE BASIC	3000

JUEGOS:

ALTERED BEAST	1990
ARCHIPELAGOS	3900
AVENTURA ORIGINAL	2500
ARKANOID 2	1995
BLOODWYCH	1990
BOMBER	2850
BUFFALO BILL	2450
BAAL	1995
BARBARIAN II	2500
CALIFORNIA GAMES	2250
CRAZY CARS II	2200
DRILLER	2450
DYNAMIC DUX	2250
DRAGON NINJA	1995
DOUBLE DRAGON	2500
ENTERPRISE	2500
EMMANUELLE	2850
F—16 COMBAT PILOT	4995
FOOTBALL MANAGER II	2450
GAZZAS SOCCER	2250
GAME SUMMER ED	2250
INDIANA JONES	2250
KICK OFF	2850
KNIGHT FORCE	2250
KUT	2250
LEGEND OF DJEL	3150
MENACE	2250
NEW ZELAND STORY	2250
PENBALL MAGIC	2250
RENEGADE	1990
RED HEAT	1995
ROBO COP	2250
SHINOBI	2500
SOL NEGRO	2250
SUPER WONDER BOY	1990
SNOOKER BILLAR	2200
TIME SCANNER	1990
VIGILANTE	2250
WAR IN MIDDLE EARTH	2500
XENON 2	1990

AMIGA 500 Y 2000

EQUIPOS AMIGA:

AMIGA 500	97500
AMIGA 2000	225000
AMIGA 500 + MON. COLOR	152500
AMIGA 2000 + MON. COLOR	278000
MONITOR COLOR 1084	57000
UNIDAD DISCO EXTERNA 3.5	26900
UNIDAD INTERNA 3.5 A-2000	18900
UNIDAD DISCO EXTERNA 5.25	37000
MEMORIA INTERNA 500 Kb (+RELOJ)	26900
A-520 INTERFACE PAL	6500
DIGI VIEW GOLD	28000
GEN LOCK «MINIGEN»	38500
MODEN 2400 B. EXTERNO	29900
COMMODORE PC-10-III + MON. MONOCROMO	144900
COMMODORE PC-10-III + MON. COLOR	184900



ATARI 520 1040 STFM

ESPECIFICACIONES TECNICAS

- PROCESADOR: MC68000, 16-32 bits a 8 Mhz.
  MEMORIA: RAM: 512 Kb RAM (520 STFM) 1024 Kb RAM (en el 1040 STFM) 192 Kb ROM.
- SISTEMA OPERATIVO: TOS con entorno gráfico GEM incorporados en ROM. GEM INCORPORADOS EN ROM.
  - UNIDAD DE DISCO (incorporada) de 3 1/2 pulgadas, doble cara y 726 Kb (formateados).
  - TECLADO: QWERTY extendido.
  - RESOLUCION DE PANTALLA: 320 × 200 (16 colores de una paleta de 512).
    640 × 200 (4 colores de una paleta de 512).
    640 × 400 (monocromo).
- CHIP DE SONIDO: 3 voces.
- INTERFACES: Modulador para conexión a TV, puerta para cartucho ROM, MIDI OUT, MIDI IN, disco flexible, disco duro, paralelo centronics, serie RS-232C, monitor.
- SOFTWARE INCLUIDO: (520 STFM y 1040 STFM): 1 ST WORD (tratamiento de textos). NeoChrome (programa de gráficos). ST Basic (Lenguaje de programación). DB Master ONE (Base de datos).

CONSOLA SEGA



ESPECIFICACIONES TECNICAS

- ROM: 128 K.
- RAM: 128 K.
- COLORES: 64
- RESOLUCION GRAFICA: 256 × 192
- AUDIO: 3 GENERADORES DE SONIDO CON 4 OCTAVAS. 1 WHITE NOISE.
- CARACTERES: 8 × 8 PIXELES, MAXIMO 448.
- SPRITES: 8 × 8 PIXELES, MAXIMO 256.
- SALIDA DE IMAGEN: RF O RGB.
- TIPO DE SOFTWARE: CARTUCHOS (1, 2 Y 4 MEGAS) TARJETAS DE 256 K.

MASTER SYSTEM INCLUYE:
- CONSOLA +2 MANDOS +JUEGO "HANG ON".

18.900 pts.

ACCESORIOS

PISTOLA (LIGHT PHASER) +3 JUEGOS	12900
GAFAS 3D+ADAPTADOR	12900
JOYSTICK CONTROL STICK	3400

JUEGOS SEGA

ALEX KID III	5900	LORD OF THE SWORD	5900
ALIEN SYNDROME	5600	PHANTASY STAR	8800
ALTER BEAST	5900	POWER STRIKE	5600
AFTER BURNER	5900	R-TYPE	6000
BLACK BELT	5600	RAMPAGE	5900
CYBORG HUNTER	5900	RASTAN	5900
CALIFORNIA GAMES	5900	RAMBO III	5900
DOUBLE DRAGON	5900	SHINOBI	5600
GHOSTBUSTERS	5900	SUPER WONDER BOY	5600
GOLVELLIUS	5900	THUNDERBLADE	5900
GREAT BASKETBALL	5300	VIGILANTE	5900
KENSEIDEN	5600	WORLD SOCCER	5300
KUNG FU KID	5600		

— POSIBLE FINANCIACIÓN EN TODOS LOS EQUIPOS
— ENVÍO DE MATERIAL A TODA ESPAÑA, CONSÚLTENOS.



IMPRESORAS

MANNESMAN TALLY	39000
NEWPRINT DP-130	45000
NEWPRINT DP-160	53000
STAR LC-10	45000
STAR LC-10 COLOR	62000
STAR LC-24-10	69000
EPSON LX-800	52000
EPSON LQ-500	86000

DISCOS
10 DISCOS 5 ¼" DC.DD. CON ARCHIVADOR DE PLASTICO
650 pts.

DISCOS
10 DISCOS 3.5" DC.DD. CON ARCHIVADOR DE PLASTICO
1.900 pts.

TELEMACH

MESA TELEMACH	32000
JOYSTICK SIMPLE	7600
JOYSTICK DOBLE	13000
JOYSTICK PC (+ TARJETA)	12800

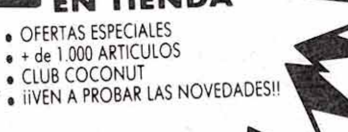
EQUIPOS ATARI

520 STFM+ MON. F. BLANCO	94.000
520 STFM + MON. COLOR	129000
1040 STFM + MON. F. BLANCO	129500
1040 STFM + MON. COLOR	159000
MONITOR FOSFORO BLANCO	27000
MONITOR COLOR	54000
DISCO DURO 30 Mb	89900
UNIDAD EXTERNA 3.5"	24000
UNIDAD EXTERNA 5.25"	29000
MODEM + PROGRAMA "FLASH"	39000
RATON ST	6500
MULTIFACE ST	12000

OFERTA 1
ATARI 520 ST + 20 JUEGOS + 7 PROGRAMAS
74.000 pts.

OFERTA 2
ATARI 1040 ST + 7 PROGRAMAS
104.000 pts.





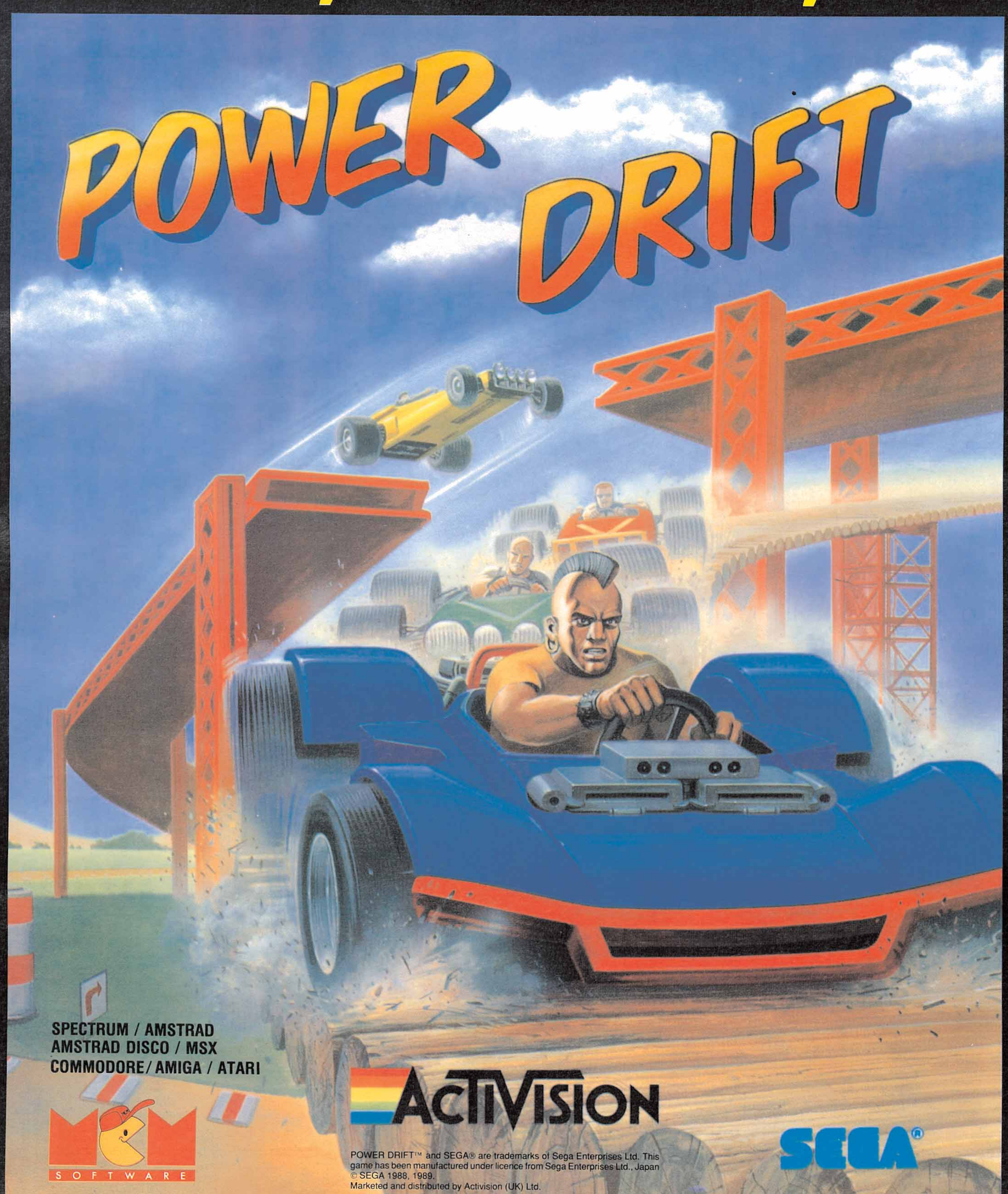
EN TIENDA
- OFERTAS ESPECIALES
- + de 1.000 ARTICULOS
- CLUB COCONUT
- ¡¡VEN A PROBAR LAS NOVEDADES!!

CUPÓN DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A **COCONUT.** C/ JUAN ALVAREZ MENDIZABAL, 54 28008 MADRID



NOMBRE/APELLIDOS ____________ TITULOS PRECIO
DIRECCION ____________
PROVINCIA ______ LOCALIDAD ______
TELEFONO ______ C.P. ______
MODELO ORDENADOR ____________ Gastos de envio 200
FORMA DE PAGO ☐ TALON ☐ CONTRA REEMBOLSO TOTAL

ES FEROZ, ES VIOLENTO, ES...



C/ SERRANO, 240 · 28016 MADRID TEL. (91) 457 50 58

JABATO



Jabato es hoy, a pesar del tiempo transcurrido, uno de los personajes más entrañables de la historia del comic en nuestro país. Quienes no hayáis tenido oportunidad de ojear sus increíbles aventuras, ahora podréis convertiros en sus protagonistas, a simple toque de tecla.

● El objetivo del intrépido Jabato es rescatar a la bella Claudia, retenida por una peligrosa secta de fanáticos en tierras lejanas.

● La presencia de veinte personajes independientes obligará al aventurero a poner en juego todo su ingenio.

La idea de hacer una aventura con un personaje tan popular e hispánico como el Jabato surgió hace ya bastante tiempo de las inquietas mentes de Manuel Cubedo y Jesús Alonso.

Fue rápidamente aprobada y se iniciaron los contactos con la editorial Romagosa. Ya se había trabajado con ellos cuando se hizo el Quijote, por lo que se llegó rápidamente a un acuerdo.

Se pasó entonces la pelota a Aventuras A.D. y se inició el preguión, que fue satisfactorio, así que pronto se empezó a trabajar con el dibujante Paco Zarco para representarlo en imágenes.

Con la historia completa, la faena se dividió en dos: por un lado llevaba Manolo González la programación, bastante complicada por la abundancia de Personajes Interactivos y los movimientos de objetos y caras de personajes en pantalla.

Por otro a los grafistas Carlos Marqués y Juan Antonio Darder les tocó la árdua faena de pasar a los varios ordenadores más de 350 imágenes, entre paisajes, personajes y objetos.

Luego vino la temida fase de pruebas, en la que, debido al complicado esquema, se encontraron varias dificultades.

En un momento se pensó seriamente dividirlo en dos aventuras diferentes, pero en el afán de abaratar el producto al consumidor, al final se reestructuró en una sola.

El parser utilizado fue el DAAD, que para adecuarse a esta aventura tuvo que sufrir, a manos de Tim Gilberts, varias modificaciones importantes.

Jabato ha sido una aventura con muchas complicaciones en las pruebas, llevando ésta fase más de dos meses. En ella hay que destacar la labor de Eva Samitier y Juan Muñoz Falcó por sus consejos e indicaciones.

Revive la leyenda

Así se hizo...

JABATO

Novedades

En fin, aquí lo tenemos, ofrece mucho terreno al jugador (una vez que ha salido de la cárcel, claro) y varias novedades entre las que importa destacar la gran cantidad de Personajes Seudo Inteligentes o PSI. Se ha hecho un verdadero esfuerzo en tiempo y memoria para poblar este mundo con un multicolor desfile de todo tipo de seres.

Hay tres personajes principales: Jabato, el protagonista, Fideo y Taurus.

Fideo, con vida propia e independiente, capacidad de moverse solo por la aventura, pudiendo en ocasiones, por su afán de cotillero, hallar una solitaria muerte. Por supuesto, conversará contigo o con Taurus e incluso te puede ayudar.

Taurus, menos independiente, pero también con capacidad de autodecisión y de conversar contigo o con Fideo.

Luego hay nada menos que 17 personajes secundarios, con los cuales puedes hablar e interactuar. Algunos te ayudarán, otros te confundirán y otros te matarán si no los sabes llevar.

Destacar que estos seres continúan con su deambular por este mundo aunque tu no estés presente.

También hemos dado al jugador la oportunidad de «examinarlo todo» y una facilidad de movimientos que se traduce en que cuando ya has visitado un sitio, puedes volver con sólo teclear su nombre, siempre que estés en las cercanías.

Esquema general



Jabato está concebido como una aventura en múltiples partes, cada una con un argumento independiente, pero sutilmente relacionado con la trama principal.

En cada sección, el jugador se encuentra con una serie de problemas diferentes, lo que le brinda una aventura muy cambiante, sin que tenga tiempo de acostumbrarse y mucho menos de aburrirse.

Se presentan pues, como una serie de «cuadros costumbristas» que recogen parte de Europa y del Norte de África, tal como era en el período en que se supone vivieron los personajes. No obstante, y en pro del entretenimiento, nos hemos permitido algunas licencias cronológicas.

El objetivo de todo el juego es liberar a la bella Claudia, quien ha caído en manos de la más peligrosa secta fanática del submundo Egipcio.

Pero no es tan sencillo. Antes hay que hacer muchas cosas.

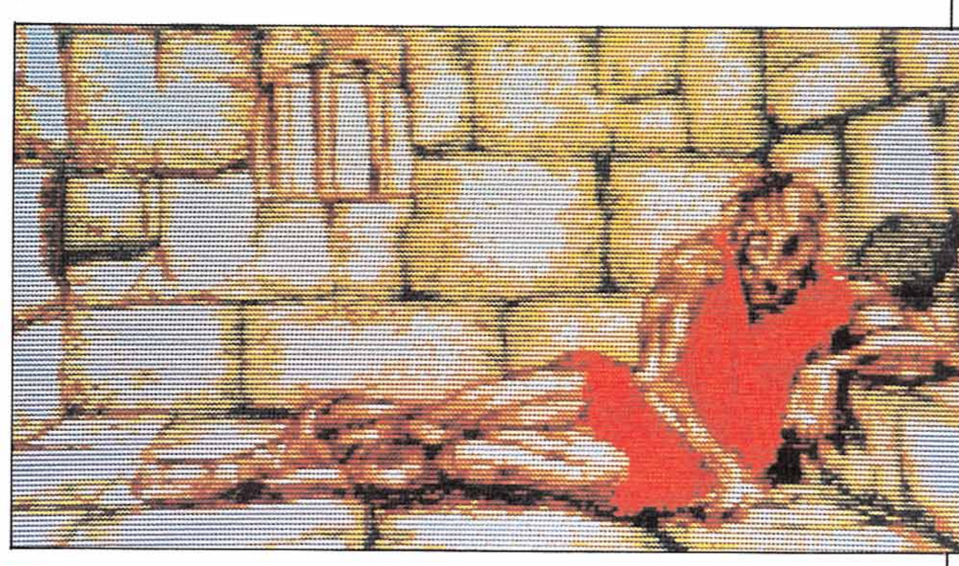
Versiones 16 bits:

- *Cada personaje, cuando está presente, aparece en pantalla con todo detalle.*
- *Cada objeto al examinarlo, te da un mensaje explicatorio y además un detallado dibujo en pantalla.*

Revive la leyenda

1. La fuerza del Imperio romano

Para empezar lo tienes bastante negro. Te encuentras prisionero en una triste mazmorra romana. Tu única compañía es lo que queda de su anterior ocupante: un tétrico despojo humano.



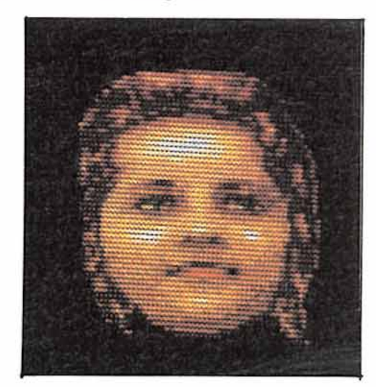
Roma es grande y hay muchcas cosas que hacer. Si logras escapar podrás conocer, entre otros, a:



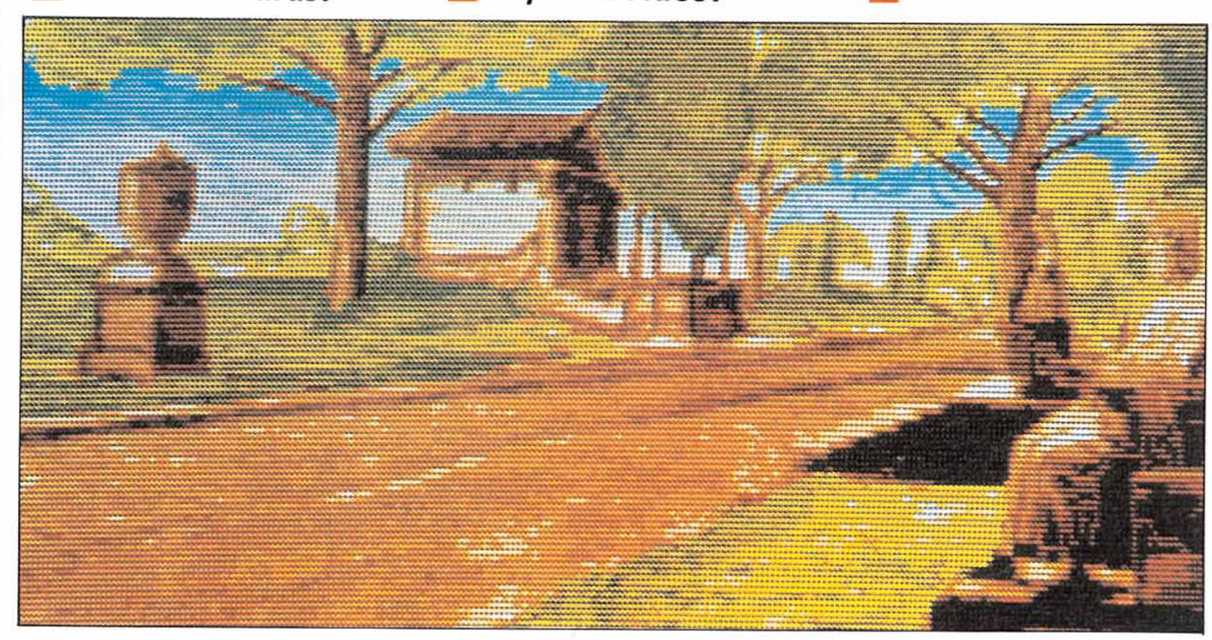
El fuerte Taurus.



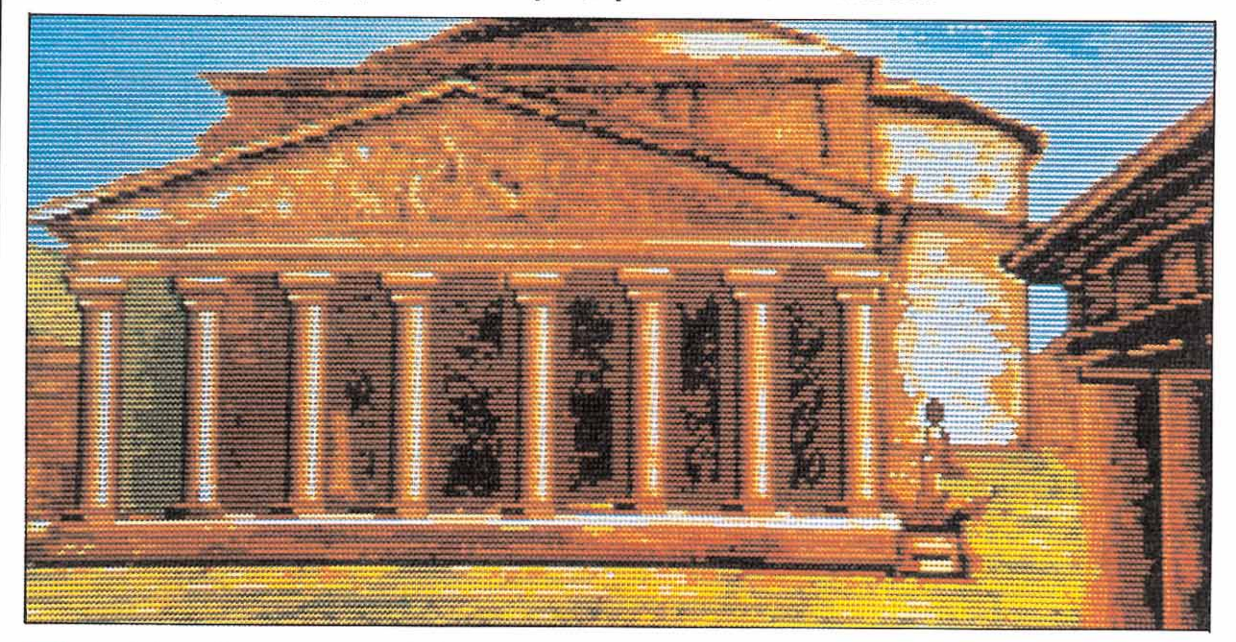
El poeta Fideo.



La bella Vestal.



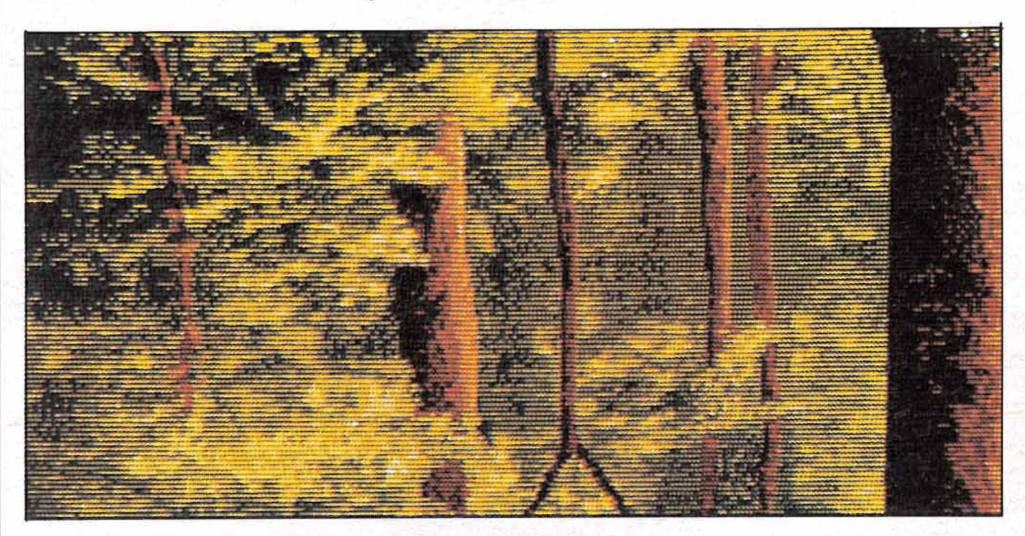
Pasearte por la popular Vía Apia, que estaba de moda.



Y visitar lugares tan fabulosos como el Panteón de Agripa. Pero algún día, escaparás del yugo romano.

2. La bucólica Galia

En esos bellos paisajes boscosos...



... encontrarás varios pintorescos personajes.



El Druida Estereofónix.



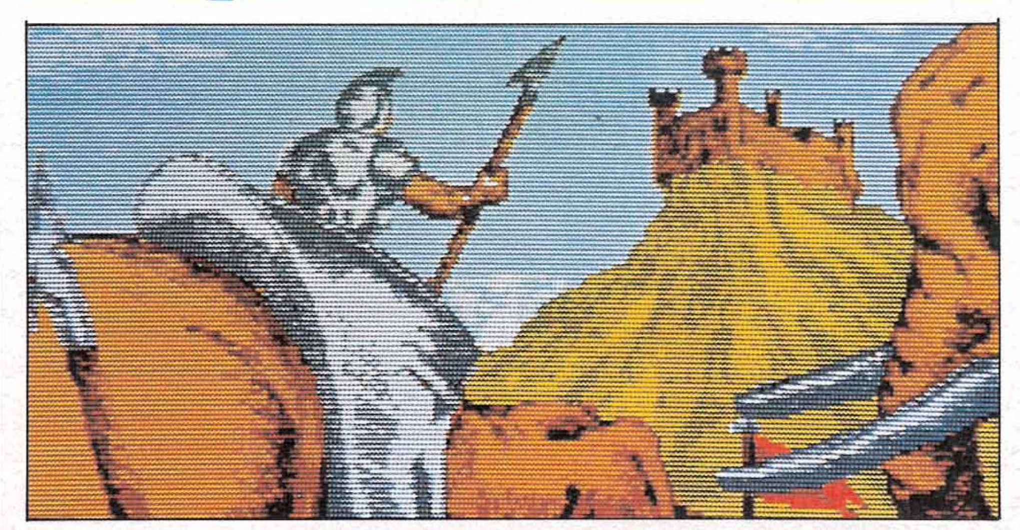
El jefe Adix.



El forzudo Oburrix.

Si los sabes torear, te ayudarán en tu misión, si no... ¡pues eso!

3. Hispania cañí: frente a Aníbal



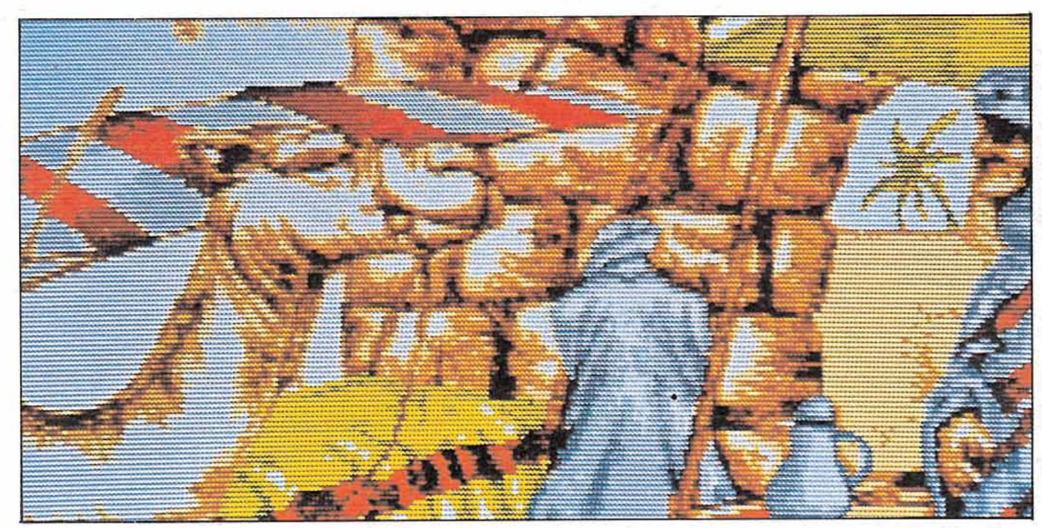
Hispania estaba muy revuelta en esos días con las constantes batallitas entre romanos y cartagineses.



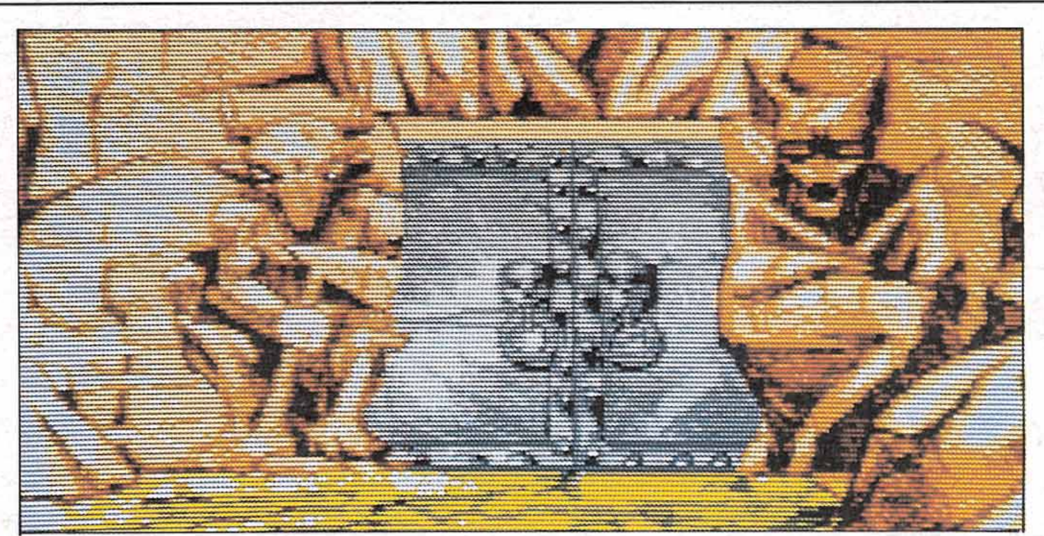
Aunque tú tendrás que resolver tus propios problemas.

Si eres hábil, Plubio Cornelio Escipión tendrá algo para tí.

4. La oscura Mauritania

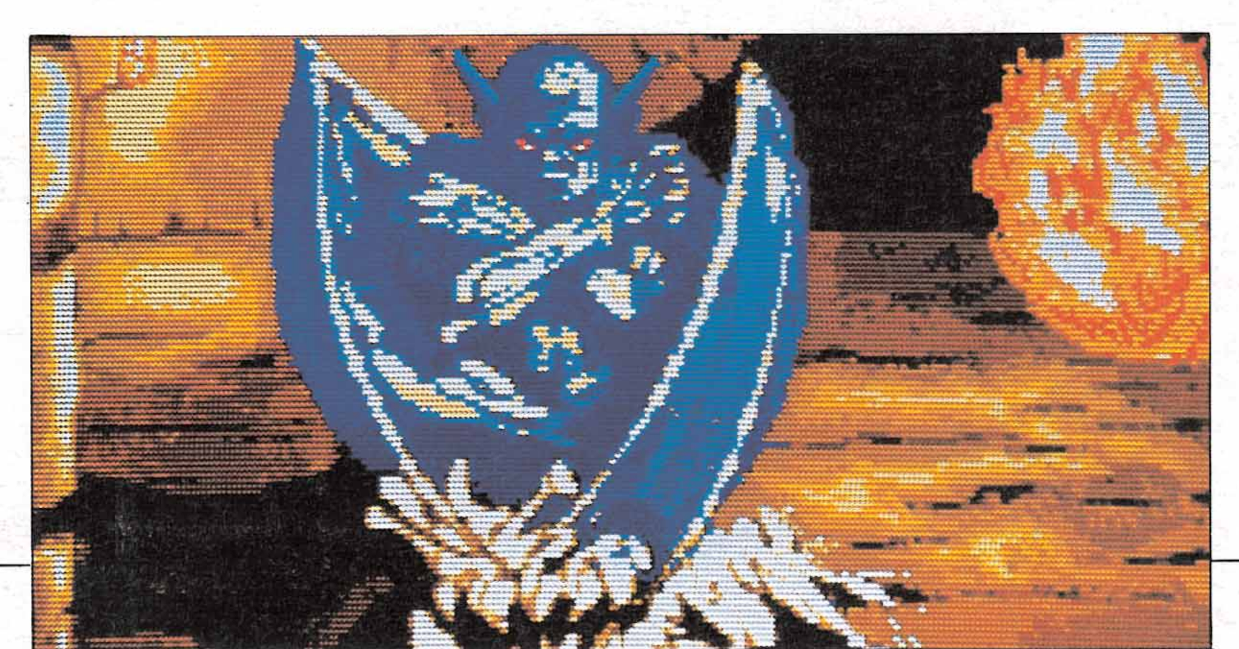


El norte de África está dominado por ladrones de todo tipo, gente que a nada temía y sin ninguna ley.



Pero todos tenían un reverente y sano terror a los temibles hombres-vampiros de Morona.

¿Quiénes son, dónde encontrarlos?



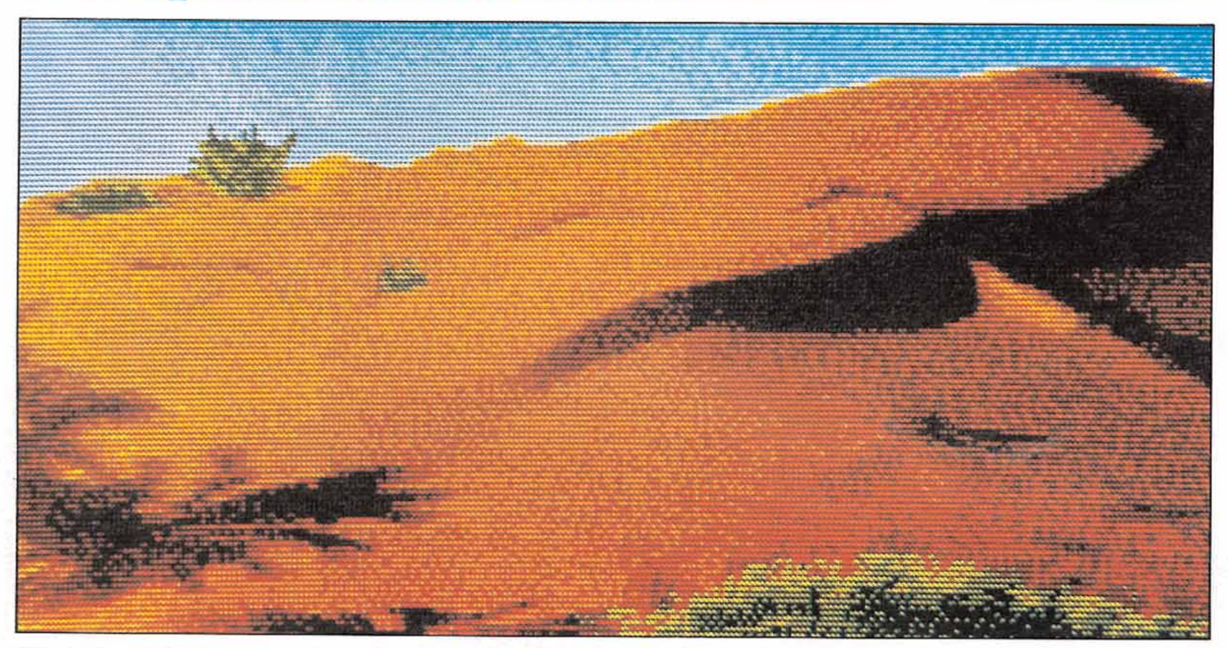
¿Podrás comprender sus asquerosas costumbres?

¿Podrá Marttus ayudarte?

Así se hizo...

JABATO

5. El paso del desierto



■ *Sobrevivir en estos duros parajes es casi cosa de suerte.*

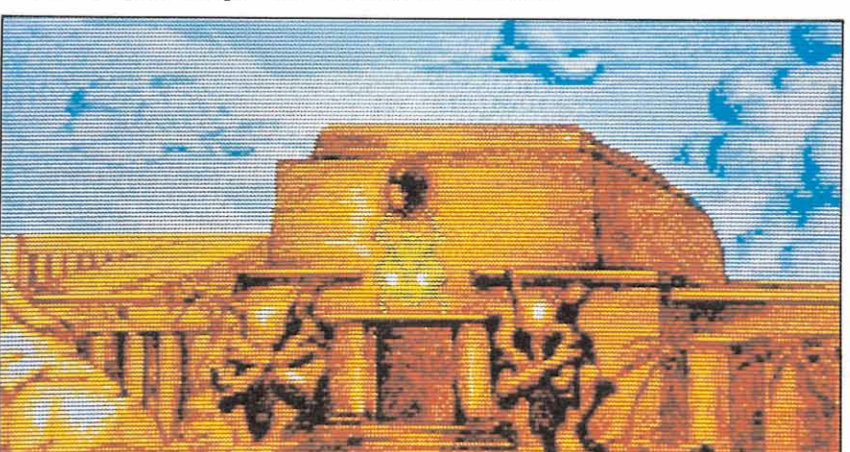
6. Egipto milenario

■ *Para todo viajero de aquellas épocas, Egipto ofrecía los mayores misterios, pero también ejercía, al igual que hoy, una fatal atracción.*

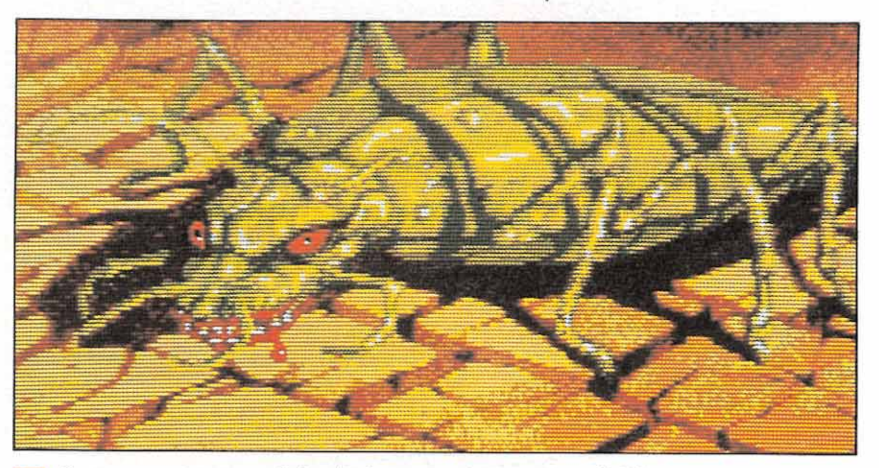




■ *Tendrás que saber tratar con la gente del desierto; unos te ayudarán y otros te traicionarán.*



■ *Explorarás los templos del valle de los Reyes.*



■ *Pero... ¡ten cuidado!... porque también te encontrarás con horrorosos peligros.*

■ *Si todo lo anterior sorteas, puede que a Claudia veas.*

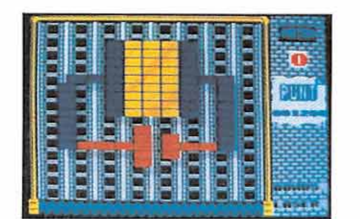
(c) Andrés R. Samudio. 1989.

FLASH

Novedades Delta









Arriba pantalla de representación de «Los Inhumanos». Abajo «Sideral War» un clásico arcade espacial. Sobre estas líneas «The Brick» en el estilo del clásico «Arkanoid» y «Legend» una aventura conversacional.

Cuando es muy posible que por vuestras manos haya pasado ya el primer título de esta nueva compañía española, «Drakkar», Delta nos anuncia ya el lanzamiento, aproximadamente a principios del mes de Enero, de tres nuevos programas: «Sideral war», «The Brick» y «Legend».

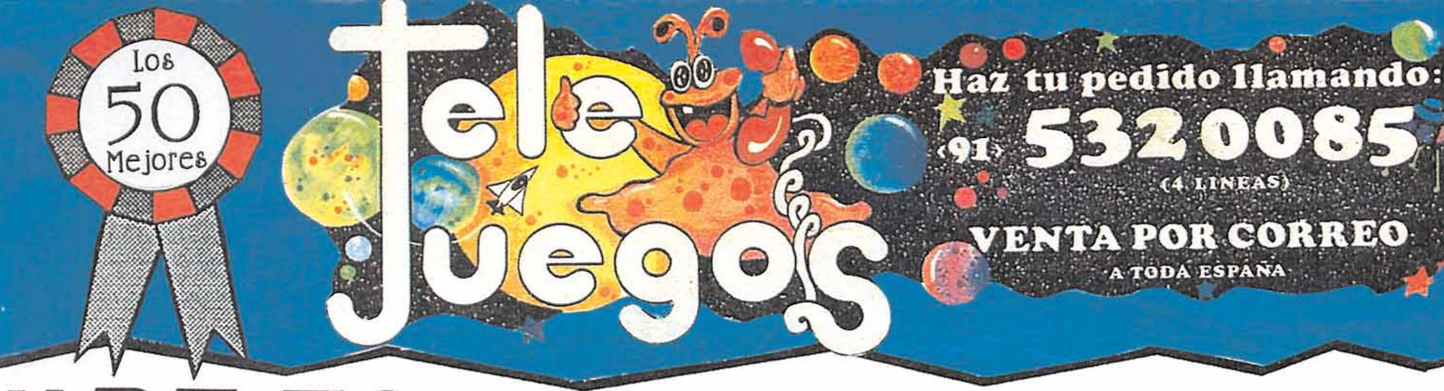
«Sideral war» es un arcade espacial del más clásico estilo dividido en diferentes niveles, mientras que por su parte «The Brick» abunda de nuevo en el mundo de los machaca-ladrillos. Por último «Legend» es una aventura conversacional que se desarrolla en un ambiente fantástico en el que encontraremos goblins, magos, etc..

Falta tan solo por reseñar que Delta nos tiene preparada para el mes de Marzo una sorpresa muy especial, del que por el momento sólo os podemos adelantar el nombre de sus estrafalarios protagonistas: Los Inhumanos.

Tusker, un nuevo aventurero

Tras el lanzamiento de su poco convincente «Dominator» System 3 vuelve a la carga con un nuevo título que parece concordar más con la habitual línea de la compañía inglesa. Se trata de «Tusker», una compleja video-aventura desarrollada íntegramente en el continente africano que tiene por protagonista a un aventurero en la más genuina línea Indiana.

Nuestro cometido como un Tusker va a consistir en intentar averiguar el emplazamiento exacto de uno de los lugares más legendarios y codiciados de toda Africa: el Cementerio de Elefantes, el lugar al que todos los paquidermos se dirigen cuando su hora llega y por ello obviamente la mayor mina conocida de marfil. Todo un reto para cualquier aventurero que se precie de serlo.







¡¡DE ESTA PAGINA NO PUEDES PASAR!!

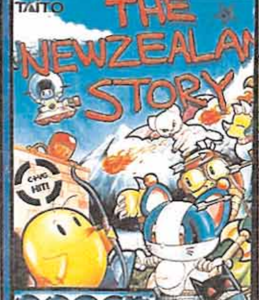
PORQUE HEMOS SELECCIONADO LOS 50 JUEGOS MAS IMPORTANTES DEL MES. PORQUE AQUI ESTAN LOS TELEJUEGOS DE MAYOR IMPACTO EN TODA ESPANA.



RED HEAT

Moscow-Chicago, una explosiva combinacion. Solo hay algo peor que enfrentarlos: asociarlos... La version oficial del film nuevamente por OCEAN.

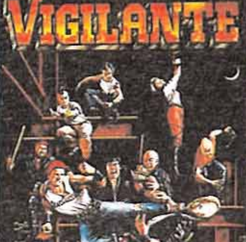
- CINTA SPECTRUM.....875
- CINTA AMSTRAD.....875
- CINTA COMMODORE.....875
- DISCO SPECTRUM+3.....1900
- DISCO AMSTRAD.....1900
- ATARI ST.....1995
- AMIGA.....1995



NEW ZELAND STORY

Un juego original y divertido. Con gran variedad de escenarios y personajes. Una explosion de colorido procedente de las maquinas de la calle. Superjugable.

- CINTA SPECTRUM.....875
- CINTA AMSTRAD.....875
- CINTA COMMODORE.....875
- DISCO SPECTRUM+3.....1900
- DISCO AMSTRAD.....1900
- ATARI ST.....1995
- AMIGA.....1995



VIGILANTE

Cuando la ley se tambalea, Vigilante prevalace. En el mas absoluto caos ante bandas, criminales, punks, hordas delincuentes, confia en el, es tu ultima esperanza.

- CINTA SPECTRUM.....875
- CINTA AMSTRAD.....875
- CINTA COMMODORE.....875
- DISCO SPECTRUM+3.....1900
- DISCO AMSTRAD.....1900
- ATARI ST.....1995
- AMIGA.....1995



STRIDER

Posiblemente el arcade de moda de las maquinas de la calle. Con unos graficos sorprendentes. Una Espada de Titanio y un Corazon de Metal seran la clave.

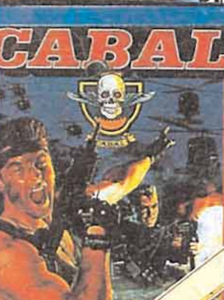
- CINTA SPECTRUM.....875
- CINTA AMSTRAD.....875
- CINTA COMMODORE.....875
- DISCO SPECTRUM+3.....1900
- DISCO AMSTRAD.....1900



GHOULS AND GHOSTS

Si disfrutaste con el mitico GHOTS & GOBLINS, puedes alucinar con su continuacion. Con sistema de dificultad autoregulable para obtener mayor rendimiento.

- CINTA SPECTRUM.....975
- CINTA AMSTRAD.....975
- CINTA COMMODORE.....975
- DISCO AMSTRAD.....1900



CABAL

La revolucion de las maquinas recreativas. El arcade mas jugado de Europa. Un nuevo impacto de OCEAN para que no descanse tu ordenador.

- CINTA SPECTRUM.....1200
- CINTA AMSTRAD.....1200
- CINTA COMMODORE.....1200
- DISCO SPECTRUM+3.....1900
- DISCO AMSTRAD.....1900



HARD DRIVIN

El simulador que adelanta a los demas. Con unas acciones espectaculares e innovadoras looping de hasta 360 grados, cambios de rasante, derrapes....

- CINTA SPECTRUM.....1200
- CINTA AMSTRAD.....1200
- CINTA COMMODORE.....1200
- DISCO SPECTRUM+3.....1900
- DISCO AMSTRAD.....1900



VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA

La aventura mas alucinante de Julio Verne se ha convertido en la produccion mas ambiciosa del software en Espana por TOPO. No lo imagines, tenlo en tu micro.

- CINTA SPECTRUM.....1200
- CINTA AMSTRAD.....1200
- CINTA MSX.....1200
- DISCO AMSTRAD.....1900
- DISCO SPECTRUM+3.....1900



OPERATION THUNDERBOLT

La segunda parte del famoso OPERATION WOLF, pero con mas accion si cabe y lo que es mas increible: mejores y mas variados graficos. No te lo pierdas.

- CINTA SPECTRUM.....1200
- CINTA AMSTRAD.....1200
- CINTA COMMODORE.....1200
- DISCO SPECTRUM+3.....1900
- DISCO AMSTRAD.....1900



BATMAN THE MOVIE

Ahora llega la batmania a tu ordenador. Basado en la pelicula, tendras que recorrer con BATMAN los escenarios y misiones del film y eliminar a JOKER.

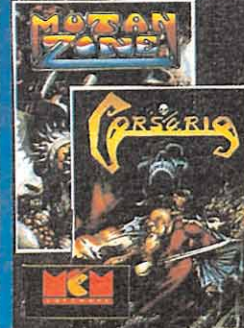
- CINTA SPECTRUM.....1200
- CINTA AMSTRAD.....1200
- CINTA COMMODORE.....1200
- CINTA MSX.....1200
- DISCO SPECTRUM+3.....1900
- DISCO AMSTRAD.....1900



TOI ACID GAME

Una explosion de colorido y graficos, por donde deberas guiar a TOI. 4 fases: toi en la disco, toi en la playa, toi en el galeon y toi en la acid house.

- CINTA SPECTRUM.....875
- CINTA AMSTRAD.....875
- CINTA MSX.....875
- DISCO SPECTRUM+3.....2.250
- DISCO AMSTRAD.....1900



CORSARIOS + MUTANT ZONE

No te quedes a dos velas. Corsarios no debe faltar en tu coleccion. Ademas en 8 bits (spectrum, amstrad y msx.), con el Mutant zone de regalo. Aprovechate.

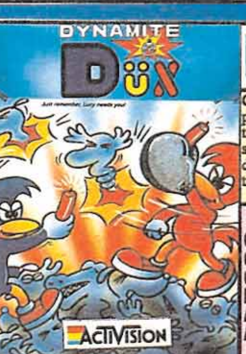
- CINTA SPECTRUM.....875
- CINTA AMSTRAD.....875
- CINTA MSX.....875
- DISCO SPECTRUM+3.....2.250
- DISCO AMSTRAD.....2.250
- DISCO MSX.....2.250
- PC 5.25(solo COR.).....2.850
- PC 3.5(solo COR.).....2.850



PASSING SHOT

Conversion del exito de SEGA en las maquinas de monedas. Imagen realistica del juego. Singles o dobles. Varias superficies de juego: hierba, tierra, cemento....

- CINTA SPESTRUM.....875
- CINTA AMSTRAD.....875
- CINTA COMMODORE.....875
- CINTA MSX.....875
- DISCO SPECTRUM+3.....2.250
- ATARI ST.....1990
- AMIGA.....1990



DYNAMITE DUX

Conecta con BIN Y PIN, los protagonistas de este trepidante juego. Descubre sus extranos golpes de defensa, ante los volcanes, trombas, llamas de fuego....

- CINTA SPECTRUM.....875
- CINTA AMSTRAD.....875
- CINTA COMMODORE.....875
- DISCO AMSTRAD.....1900
- ATARI ST.....1990
- AMIGA.....1990



SUPER WONDER BOY

La esperada segunda parte de uno de los juegos mas divertidos y jugables. Lleva al adolescente Wonder Boy contra maliciosos monstruos y espectros hasta el Dragon.

- CINTA SPECTRUM.....875
- CINTA AMSTRAD.....875
- CINTA COMMODORE.....875
- DISCO AMSTRAD.....1900
- ATARI.....1990
- AMIGA.....1990



ASPAR

Simulacion del mundial de motos con 7 circuitos 70 veces mas grandes que tu pantalla. Vista superior de plano picado. Hasta doce rivales en la pista.

- CINTA SPECTRUM.....875
- CINTA AMSTRAD.....875
- CINTA COMMODORE.....875
- CINTA MSX.....875
- DISCO SPECTRUM+3.....1.750
- DISCO AMSTRAD.....1.750
- DISCO MSX.....1.750
- PC 5.25.....1.950
- PC 3.5.....1.950



NAVY MOVES

El arcade que dispara tus nervios. No podras soportarlo. Un derroche de accion, movimiento y rapidez. Niveles de accion totalmente diferentes.

- CINTA SPECTRUM.....875
- CINTA AMSTRAD.....875
- CINTA COMMODORE.....875
- CINTA MSX.....875
- DISCO SPECTRUM.....1.750
- DISCO MASTRAD.....1.750
- DISCO MSX.....1.750



DOBLE DRAGON

Las calles del suburbio, un mal lugar para ir solo. Infestadas de pandillas, navajeros, asesinos... Demasiados peligros como para apostar por ellos.

- CINTA SPECTRUM.....875
- CINTA AMSTRAD.....875
- CINTA COMMODORE.....875
- CINTA MSX.....875
- DISCO SPECTRUM+3.....1.950
- DISCO AMSTRAD.....1.950
- ATARI ST.....2.500
- AMIGA.....2.500
- PC 5.25.....2.500
- PC 3.5.....2.500

AFTER THE WAR

Despues de la guerra no queda nada, bueno, nada agradable....Combate por tu supervivencia entre las ruinas, ante mutantes, ingenios y dominadores.

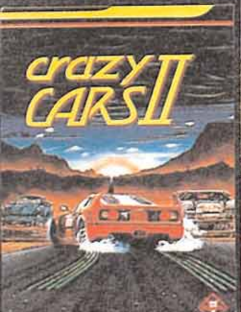
- CINTA SPECTRUM.....875
- CINTA AMSTRAD.....875
- CINTA MSX.....875
- DISCO SPECTRUM+3.....1.950
- DISCO AMSTRAD.....1.950
- DISCO MSX.....1.950



FREDDY HARDEST EN MANHATTAN SUR

Los lasers zumban en la cabeza de FREDDY. Solo una secuencia aleatoria de hiperespacio le podria salvar esta vez. Es tecleada y va a: 1989 Manhattan sur.....

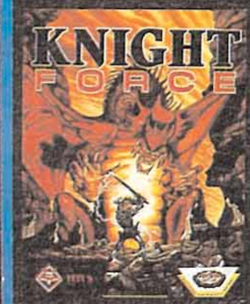
- CINTA SPECTRUM.....975
- CINTA AMSTRAD.....975
- CINTA COMMODORE.....975
- CINTA MSX.....975
- DISCO AMSTRAD.....1.950
- DISCO SPECTRUM+3.....1.950
- DISCO MSX.....1.950
- ATARI ST.....2.500
- AMIGA.....2.500
- PC 5.25.....2.500
- PC 3.5.....2.500



CRAZY CARS 2

En esta segunda parte, pilota un F-40, una carrera contrareloj con estafas, coches de lujo robados, policias corruptos....Entra en accion solo si puedes ganar.

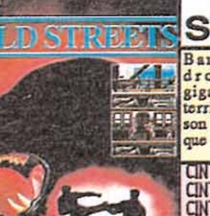
- CINTA SPECTRUM.....875
- CINTA AMSTRAD.....875
- DISCO SPECTRUM+3.....1.990
- DISCO AMSTRAD.....1.990
- ATARI ST.....2.250
- AMIGA.....2.250
- PC 5.25.....2.250
- PC 3.5.....2.250



KNIGHT FORCE

Deberas pasar incontables situaciones y combatir desde magos y esqueletos hasta robots, para llegar a los dragones. Alli podras usar la FUERZA del caballero.

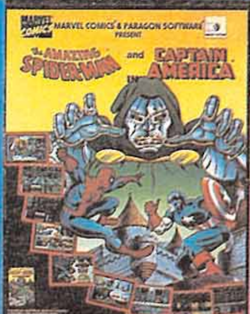
- CINTA AMSTRAD.....875
- DISCO AMSTRAD.....875
- ATARI.....2.250
- AMIGA.....2.250
- PC 5.25.....2.250
- PC 3.5.....2.250



WILD STREETS

Bandas de macarras, drogadictos, tipos gigantescos y sobre todo terribles panteras negras, son algunos de los peligros que deberas superar.

- CINTA SPECTRUM.....875
- CINTA AMSTRAD.....875
- CINTA COMMODORE.....875
- DISCO SPECTRUM+3.....1.990
- DISCO AMSTARD.....1.990
- ATARI.....2.250
- AMIGA.....2.250
- PC 5.25.....2.250
- PC 3.25.....2.250



DR. DOOMS REVENGE

Ellos le encerrerraron, pero ahora vuelve para vengarse. Dirigiras a 3 superheroes: la masa, el capitan America y Spiderman con sus variados golpes, trucos y poderes.

- CINTA SPECTRUM.....1.100
- CINTA AMSTRAD.....1.100
- CINTA COMMODORE.....1.100
- DISCO SPECTRUM+3.....1.990
- DISCO AMSTRAD.....1.990
- ATARI.....2.250
- AMIGA.....2.250
- PC 5.25.....2.250
- PC 3.5.....2.250



PAK SIMULATION + JOYSTICK

Pak con tres juegos de accion simulada: Turbo cup, Space Racer y Mach 3, y con ellos el joystick Megablaster de KONIX. Rentable cien por cien.

- CINTA SPECTRUM.....2.595
- CINTA AMSTRAD.....2.595
- DISCO SPECTRUM+3.....2.995
- DISCO AMSTRAD.....2.995
- ATARI ST.....3.995
- AMIGA.....3.995
- PC 5.25(+tarjeta).....9.995
- PC 3.5(+tarjeta).....9.995

LOS 10 MEJORES CARTUCHOS DE MSX



1942 3.900



DUNKSHOT 3.900



R-TYPE 3.900



ELEVATOR ACTION 3.900



DEEP FOREST 3.900



F-1 SPIRIT 5.900



NEMESIS 2 5.900



SALAMANDER 5.900



KINGS VALLEY 2 5.900



NEMESIS 3 6.900







GRATIS PARA TI !!

Con tu primer pedido recibiras la tarjeta de telecliente. Aprovecha sus ventajas



¡DE ESTA PAGINA NO PUEDES PASAR!!

PORQUE SI QUIERES SER UN GANADOR DEBES ELEGIR ENTRE LO MEJOR.

PORQUE SI NO VES AQUI UN VIDEOJUEGO NO LO COMPRES. HAY 50 MEJORES.



OUT RUN

El mayor exito de las maquinas de la calle.El clasico de oro de SEGA. Si quieres sentir ya la velocidad y la aceleracion del Ferrari Testarrosa, es tuyo.

CINTA SPECTRUM	1200
CINTA AMSTRAD	1200
CINTA COMMODORE	1200
CINTA MSX	875
DISCO AMSTRAD	2250
ATARI	1995
AMIGA	1995
PC 5.25	2250
PC 3.5	2250

PERICO DELGADO

El primer juego que incorpora diferentes vistas para cada nivel, dando el maximo realismo. Ponte en cabeza del peloton con este numero uno.

CINTA SPECTRUM	1200
CINTA AMSTRAD	1200
CINTA MSX	1200
DISCO SPECTRUM-3	1900
9ISCO AMSTRAD	1900



BUTRAGUENO 2

Dos programas totalmente diferenciados en dos cintas:
-ENTRENO:regates, ejercicios, regates, pases...
-CAMPEONATO: cambio de equipos y ligullas.

CINTA SPECTRUM	1200
CINTA AMSTRAD	1200
CINTA MSX	1200
DISCO SPECTRUM-3	1900
DISCO AMSTRAD	1900



INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

Indy ha vuelto, y como ha vuelto!!. Simultaneamente lanzamiento de la pelicula y el juego, para que te sientas protagonista de las 4 aventuras que te ofrece el juego.

CINTA SPECTRUM	1200
CINTA AMSTRAD	1200
CINTA COMMODORE	1200
CINTA MSX	1200
DISCO SPECTRUM-3	1900
DISCO AMSTARAD	1900
ATARI ST	1995
AMIGA	1995




PETROVIC

Despojate del chandal y salta a la cancha para vivir la emocion del mejor baloncesto de la mano de Drazan Petrovic Basket. Tu mejor canasta.

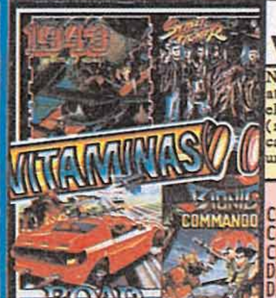
CINTA SPECTRUM	1200
CINTA AMSTRAD	1200
CINTA MSX	1200
DISCO SPECTRUM	1900
DISCO AMSTRAD	1900



PAK TOP BY TOPO

Los 8 mayores exitos de TOPO, y a que precio, solo 1.200 pesetas. Score 3020, Madmix game, Barbanegra, RocknRoller, Metropolis, Buitre 1, Tuareg y WellsFar.

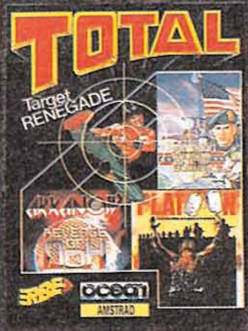
CINTA SPECTRUM	1200
CINTA AMSTRAD	1200
CINTA MSX	1200
DISCO SPECTRUM-3	1900
DISCO AMSTRAD	1900



PAK VITAMINAS

Necesitaras Vitaminas para atacar a este pak. Lucha en el cielo (1943), en las calles (street fighter), en la carretera (road blasters) y en una base espacial (bionic c.)

CINTA SPECTRUM	1.350
CINTA AMSTRAD	1.350
CINTA COMMODORE	1.350
DISCO SPECTRUM-3	2.250
DISCO AMSTRAD	2.250



PAK TOTAL

Te lo puedes pasar TOTAL con este pak, ya que lleva cuatro conversiones de las maquinas de mas exito : Combat School, Renegade2, Arkanoide 2 y Platoon.

CINTA SPECTRUM	1.350
CINTA AMSTRAD	1.350
DISCO SPECTRUM-3	2.250
DISCO AMSTRAD	2.250



PAK A TODA MAQUINA

Nuevo pak que contiene los juegos de ERBE, sin duda de mayor accion: Dragonninja, Rambo 3, Robocop, Afterburner y Batman (version antigua)

CINTA SPECTRUM	1.350
CINTA AMSTRAD	1.350
CINTA COMMODORE	1.350
CINTA MSX	1.350
DISCO SPECTRUM-3	2.250
DISCO AMSTRAD	2.250



PICTIONARY

El conocido juego de mesa convertido para tu ordenador, como paso con el clasico TRIVIAL. Con opcion de jugar uno o mas jugadores.

CINTA SPECTRUM	1995
CINTA AMSTRAD	1995
CINTA COMMODORE	1995
CINTA MSX	1995
DISCO SPECTRUM-3	2.750
DISCO AMSTRAD	2.750
PC 5.25	2.750
PC 3.5	2.750



LIVINGSTON SUPONGO 2

La secuela del famoso Livingston supongo, uno de los juegos espanoles mas vendidos. Participa en sus nuevas aventuras selvaticas, con la garantia de OPERA.

CINTA SPECTRUM	1200
CINTA AMSTRAD	1200
CINTA MSX	1200
DISCO SPECTRUM-3	2250
DISCO AMSTRAD	1990
DISCO MSX	2250



GHOSTBUSTERS 2

Aqui estan de nuevo para salvar el mundo. La segunda parte del juego mas vendido de todos los tiempos/ lanzado de forma conjunta con el film que bate records

CINTA SPECTRUM	1.200
CINTA AMSTRAD	1.200
CINTA COMMODORE	1.200
DISCO AMSTRAD	1.990
ATARI	1.990
AMIGA	1.990
PC 5.25	1.990
PC 3.5	1.990

ALTERED BEAST

Rescata a la hija de ZEUS que ha sido raptada. Podras adoptar extranas naturalezas: hombre-lobo, hombre-tigre y hombre-oso cada estado con sus poderes

CINTA SPECTRUM	1200
CINTA AMSTRAD	1200
CINTA COMMODORE	1200
DISCO AMSTRAD	1900
ATARI	1990
AMIGA	1990



POWERDRIFT

Con una revolucionaria tecnica de programacion y unos graficos asombrosos. Conduciras con un piloto por ti elegido por los mas sinuosos recorridos.

CINTA SPECTRUM	1200
CINTA AMSTRAD	1200
CINTA COMMODORE	1200
DISCO AMSTRAD	1900
ATARI	1990
AMIGA	1990



MOT

Mot y Leo los heroes durante tantos domingos en el pais semanal, ahora en tu ordenador y con unas escalofriantes aventuras

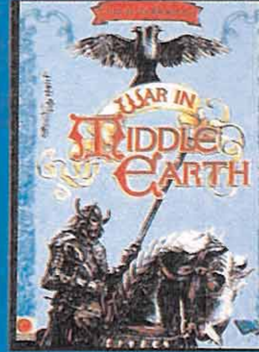
CINTA SPECTRUM	1200
CINTA AMSTRAD	1200
CINTA MSX	1200
DISCO SPECTRUM-3	2250
DISCO AMSTRAD	1900
DISCO MSX	2250
ATARI	2850
AMIGA	2850
PC 5.25	2850
PC 3.5	2850



MICHEL

Reproduce en tu ordenador un verdadero campeonato de Europa de selecciones nacionales, y demuestra la autentica clase y habilidad de Michel Futbol Master.

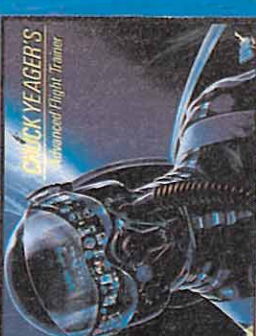
CINTA SPECTRUM	1200
CINTA AMSTRAD	1200
CINTA MSX	1200
DISCO SPECTRUM-3	1950
DISCO AMSTRAD	1950
DISCO MSX	1950
PC 5.25	2500
PC 3.25	2500



WAR IN MIDDLE EARTH

La secuela del mitico -El senor de los anillos-. Una aventura a traves de los bosques, con hobbits, jinetes negros, anillos fantasticos, magos ,hechizos,conjuros..

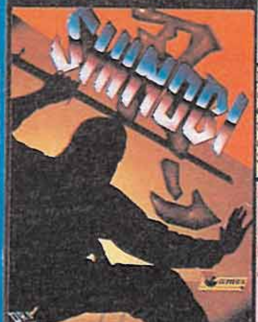
CINTA SPECTRUM	1.200
CINTA AMSTRAD	1.200
CINTA COMMODORE	1.200
CINTA MSX	1.200
DISCO SPECTRUM-3	1.950
DISCO AMSTRAD	1.950



CHUCK YEAGERS

Los pilotos de pruebas solo se equivocan una vez...Una simulacion espectacular, en 3D, 18 aeronaves, varios angulos de vision, vuelo en equipo, cajas negras....

CINTA SPECTRUM	1200
CINTA AMSTRAD	1200
CINTA COMMODORE	1200
CINTA MSX	1200
DISCO SPECTRUM-3	1.950
DISCO AMSTRAD	1950
PC 5.25 (NUEVO)	5.000
PC 3.5 (NUEVO)	5000



SHINOBI

POR FIN!!!. La conversion del arcade de ninjas de mas exito esta disponible ya para tu ordenador.Con la garantia de calidad y adiccion de SEGA.

CINTA SPECTRUM	1200
CINTA COMMODORE	1200
CINTA MSX	1200
DISCO SPECTRUM-3	1950
AMIGA	2500



COLECCION DINAMIC-90

Coleccion de los cinco juegos de mas exito de DINAMIC en un superPAK. Navy Moves, Bestial Warrior, Rescate Atlantida, Comando Tracer y ASPAR.

CINTA SPECTRUM	1450
CINTA AMSTRAD	1450
CINTA MSX	1450
DISCO SPECTRUM-3	2500
DISCO AMSTRAD	2500



STRIP POKER

Elige a tu chica favorita y ve a por ella. Pero juega lo mejor que sepas, ya que ellas no se van a dejar facilmente e incluso se tiraran faroles para tratar de arruinarte.

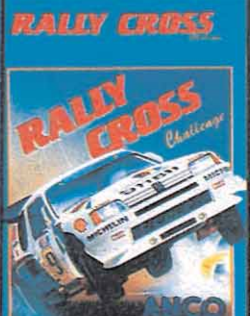
CINTA SPECTRUM	875
CINTA AMSTRAD	875
CINTA MSX	875
DISCO SPECTRUM-3	1950
DISCO AMSTRAD	1950
ATARI ST	2250
AMIGA	2250
PC 5.25	2250
PC 3.5	2450



RODEO GAMES

Compite en 6 grandes pruebas con Buffalo Bill de protagonista. Eventos de los rodeos en america :el toro mecanico, asalto a diligencias, desenfundar.....

CINTA SPECTRUM	1200
CINTA AMSTARD	1200
CINTA COMMODORE	1200
DISCO SPECTRUM-3	2.250
DISCO AMSTRAD	2.250
ATARI	2.250
AMIGA	2.250
PC 5.25	2.250
PC 3.5	2.250



RALLY CROSS

Un poderoso y rapido coche a tu disposicion. Debes pilotar con pericia por 6 circuitos de cross contra hasta 3 oponentes simultaneamente.

CINTA SPECTRUM	1200
CINTA AMSTARD	1200
CINTA COMMODORE	1200
CINTA MSX	1200
DISCO SPECTRUM-3	2.250
DISCO AMSTAD	2.250
ATARI	2.450
AMIGA	2.450
PC 5.25	2.450
PC 3.5	2.450



KICK OFF

El mejor juego de futbol de la historia. Te olvidaras de tu ordenador, daras patadas a la mesa, te tiraras de la silla para atajar la pelota. No lo creeras hasta jugarlo.

CINTA SPECTRUM	1200
CINTA AMSTRAD	1200
CINTA COMMODORE	1200
DISCO SPECTRUM-3	2.250
DISCO AMSTARD	2.250
ATARI	2.450
AMIGA	2.450

FUTBOL MANAGER 2

En el futbol de hoy, casi todo es estrategia. Con Futbol Manager 2, podras fichar jugadores, venderlos, planificar la temporada, alineaciones....

CINTA SPECTRUM	1200
CINTA AMSTRAD	1200
CINTA COMMODORE	1200
DISCO AMSTRAD	2250
ATARI ST	2.450
AMIGA	2.450
PC 5.25	2.450
PC 3.25	2.450



RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A:
TELEJUEGOS
AP. DE CORREOS 23132
MADRID.

FORMA DE PAGO: Contrarreembolso. deseo recibir contrarreembolso (pagando al recibir el paquete), los juegos indicados en este cupon de pedido.
NO MANDE DINERO POR ADELANTADO

Nombre..............................
Apellidos..............................
Domicilio..............................
Poblacion..............................
Provincia ....C.Postal............
Telefono..............................
Num.de telecliente..............................
(si aun no eres telecliente poner NUEVO)

MODELO DE ORDENADOR.

- O CINTA SPECTRUM
- O CINTA AMSTRAD
- O CINTA COMMODORE
- O CINTA MSX
- O ATARI ST
- O AMIGA
- O DISCO SPECTRUM
- O DISCO AMSTRAD
- O DISCO MSX
- O PC DE 5.25
- O PC DE 3.5

Marcar el modelo de ordenador para el que se quieren recibir los juegos, y el sistema (cinta o disco). Gracias.

TITULOS	PRECIO.
GASTOS DE ENVIO	200
TOTAL	

Han pasado cinco años. Atrás quedan los tiempos en los que los ciudadanos de la «Gran Manzana» fueron víctimas de un «pastel místico» de proporciones colosales. Sin embargo, los cazafantasmas interrumpirán muy pronto las forzosas vacaciones que han podido disfrutar durante estos años. Los extraños hechos que han comenzado a detectarse en Nueva York requieren otra vez su presencia. Sólo los cazafantasmas, con tu inestimable colaboración, por supuesto, conseguirán librar a la ciudad del azote del mal.

CAZAFAN

CINCO AÑOS DESPUÉS



La presentación con imágenes digitalizadas, en la versión PC del juego, es realmente espectacular.

Los «Ghostbuster» ya no existen como tales. La crisis afecta a todo el mundo y ellos no constituyen una excepción. Los más grandes cazadores de fantasmas de toda la historia se ganan ahora la vida alquilando sus servicios en fiestas privadas, "limpiando" pisos ocupados por fuerzas astrales de signo contrario y apareciendo en programas dedicados al ocultismo...

Nos trasladamos a Nueva York; estamos en pleno invierno neoyorkino y el Nuevo Año pugna por entrar en nuestras vidas. Dana Barrett, acompañada de su hijo Oscar, sale de un ultramarinos cargada de provisiones varias. La ciudad, multitudes ingentes aparte, se le antoja más paranoica que de costumbre, si cabe. Sin embargo, nada que se salga de lo normal en una gran ciudad como ésta. Pero...

Repentinamente, el cochecito de Oscar empieza a dar sacudidas, los frenos cambian de posición, sin presión alguna por parte de nadie, y empieza a avanzar. Dana agarra el carrito, pero de poco le sirve; otra sacudida y el coche comienza a descender a lo largo de la calle; Dana, asustada y preocupada por su hijo, comienza a gritar y a correr tras el carro. El miedo empieza a dejar paso a la confusión cuando contempla absorta como el carro empieza a esquivar a transeuntes y vehículos como si de un piloto de fórmula uno se tratase. Después de un más difícil todavía, en una intersección entre dos calles con camiones y autocares involucrados, el cochecito decide parar.

Dana aprovecha la ocasión para rescatar a su hijo Oscar y abrazarle, al mismo tiempo que va tomando conciencia de que algo sobrenatural está realizando acto de presencia.

Por tanto, cuando algo extraño sucede en tu vecindario, «who you gonna call?».

Esta segunda parte de los populares «cazafantasmas», en su versión informática, reproduce tres secuencias de la película homónima, lo cual implica, como viene siendo habitual en este tipo de programas, que la previa visualización del film te ayudará bastante a la hora de empuñar el joystick y empezar a jugar.

Pasemos seguidamente a realizar un pequeño bosquejo de estas tres fases de «Cazafantasmas II».

Fase 1: Van Horne

En esta primera fase deberemos guiar al cazafantasma a lo largo de un pozo de ventilación.

La película

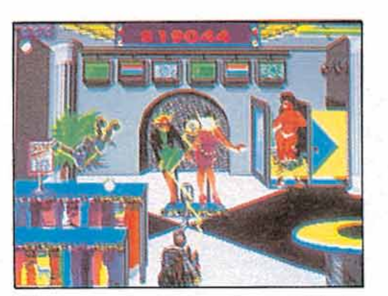
«CAZAFANTASMAS II»

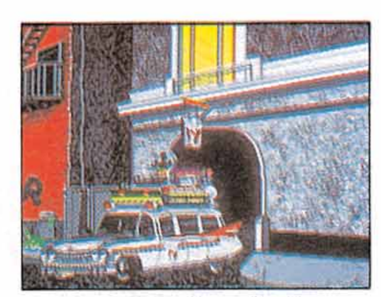
Cinco años después de «ghostbusters» el equipo de los cazafantasmas se ha vuelto a reunir. Con la segunda parte de las aventuras de estos peculiares personajes la locura está servida. Quien piense que esta película es solamente una secuela del original, una especie de continuación sin más historias, para seguir explotando la gallina de los huevos de oro, que cambie de esquemas mentales. «Cazafantasmas II», nadie intenta ocultarlo, ha nacido con el clarísimo objetivo de parasitar el éxito de su predecesora (y lo ha conseguido compitiendo en Estados Unidos con «Indiana Jones», «Batman», y compañía, sin desmerecer en taquilla), pero es que, además, posee vida propia como film.

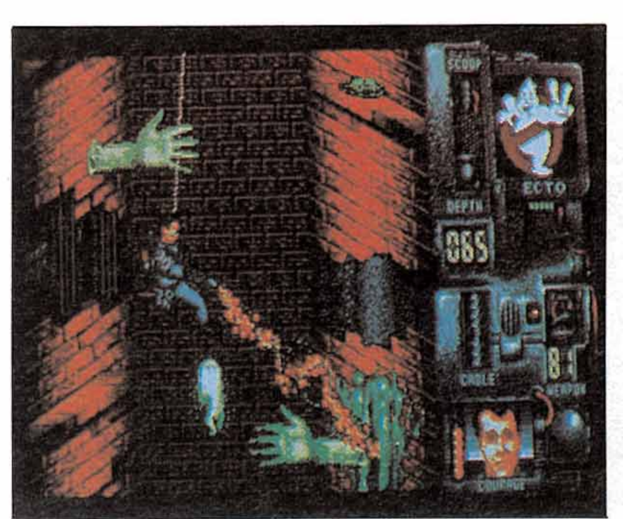
«Cazafantasmas II» es, por encima de cualquier otra consideración, una locura colectiva, una comedia disparatada de acción y efectos especiales sorprendentes y desmadrados. Es algo tan «crazy» que varios de los protagonistas de la película han comparado el rodaje a una escuela sin maestro o a una mili sin sargento. Justo en el momento en que el profesor abandona el aula, los alumnos dan rienda suelta a pelotillas, aviones de papel, gamberradas e imitaciones varias..., pues

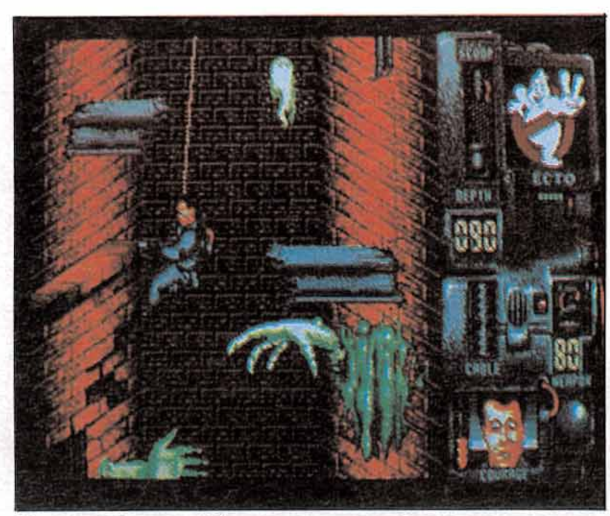


ASMAS II


El juego reproduce algunas de las escenas más importantes de la película.


Pese a estar basadas en la misma película la versión PC es sensiblemente diferente a las otras versiones.


Recoger una muestra de baba es una de las primeras tareas que deberemos realizar en la versión Amiga.


Nuestro héroe podrá recoger con su simple contacto algunos objetos de inestimable ayuda para completar la misión.

LA LOCURA AL PODER

más o menos ese debió ser el ambiente del rodaje de «Cazafantasmas II», sólo que los niños no eran niños, sino adultos absolutamente locos y divertidos. Que todos, actores y productores, director y cualquier bicho viviente que intervino en la película, improvisara y opinara sobre el guión, aportara su chiste y granito de arena, contribuyó, sin duda, a este desmadre colectivo.

A tan peculiar forma de trabajo, con antecedentes en la industria cinematográfica, se unieron algunos elementos como el clima de Manhattan en diciembre y a altas horas de la madrugada: temperaturas por debajo de cero, vientos corriendo a más velocidad que Ben Johnson y tan gélidos que pondrían la piel de gallina a un oso polar... Y encima la baba viscosa, una especie de cieno maléfico que haría las delicias de Chicho Ibáñez Serrador si volviera a grabar sus «Historias para no dormir». Los creadores del dichoso liquidito, dirigidos por Joe Day, decían que el producto no era nada más que un compuesto líquido vegetal con colorantes para comida , no lesivo y absolutamente inofensivo para la salud. Nadie aseguró que fuera mentira, pero la aprensión es difícil de evitar, como podréis comprobar cuando vayáis al cine a ver la película.

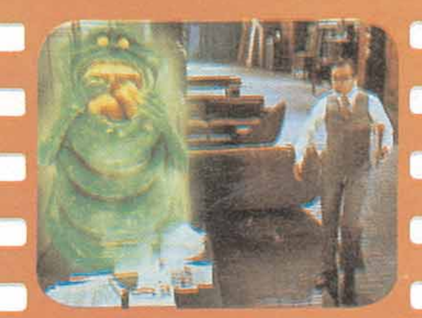
Fue terrorífico el día en que Harold Ramis, Dan Aycroyd y Ernie Hudson, por exigencias del guión, se vieron obligados a rodar doce tomas en tres ángulos, con posterior repetición porque funcionó mal la cámara principal, a las dos de la madrugada, apretujados en un hueco, con los susodichos vienteciros y el mercurio del termómetro buscando una estufa, totalmente cubiertos de la asquerosa baba, cerrado el agujero y rodeados de humo. Una especie de tortura no imaginada por la Inquisición, un plan que hubiera hecho las delicias del «Joker».

En Industrias Light & Magic, la división de efectos especiales de Lucasfilm responsable de la mayor parte de los idem en «Cazafantasmas II», se muestran especialmente satisfechos de los aparecidos de la película. Realmente poseen tanta vida propia como la asquerosa baba ya reseñada. Unos y otra se mueven , estiran y encogen y, cuando provocan risa o miedo (los dos ejes sobre los que oscila el film), impresionan de verdad.

Con la banda sonora de «Cazafantasmas II» parece que esta vez no ha habido problemas de plagio a resolver por los tribunales. Se mantiene la firma de Ray Parker Jr. como compositor del tema principal, aunque en este terreno lo más curioso es la versión a ritmo de hip-hop interpretada por RUN-DMC. Dirigida por Ivan Reitman y con guión de Harold Ramis y Dan Aykroyd, «Cazafantasmas II» está interpretada en sus papeles principales por Bill Murray, Dan Aykroyd, Sigourney Weaver, Harold Ramis, Rick Moranis, Ernie Hudson y Annie Potts. ■

Santiago Erice







En nuestro descenso deberemos intentar recolectar una muestra de la baba, así como recoger los distintos artículos que a ambos lados del pozo se hallan presentes y que le proporcionarán una serie de ayudas casi imprescindibles para llegar abajo sanos y salvos. Estos artículos poseen "recogida automática", es decir, cuando lleguemos a su altura el simple contacto de nuestros pies con el objeto bastará para apropiarnos de él. Una de estas «ayuditas», por ejemplo, será la botella de elixir que nos repondrá el nivel de energía. Este se verá decrementado por el contacto con la ingente cantidad de monstruos y fantasmas que nos encontraremos a lo largo de nuestro recorrido (monstruos de las más variadas formas, cabezones, delgados, manos que intentarán cortar nuestra cuerda...). Este nivel de energía viene representado por la clásica barra, por un lado, y por el semblante del cazafantasma, por otra. Este semblante va adquiriendo un matiz de miedo hasta llegar a una cara totalmente aterrorizada, que coincidará con el nivel cero de energía y la consiguiente caída al vacío.

Para llevar la misión a buen puerto disponemos de tres armas que podrán selecionarse de forma cíclica pulsando la barra espaciadora. Estas armas son: el rayo protónico, la bomba PKR y el escudo PKR. Entre los extras que mencionábamos anteriormente cabe citar las bombas y los escudos. En cuanto a los monstruos, algunos podremos esquivarlos, otros matarlos a base de disparos, otros defendernos de ellos con el escudo y otros, como la mano "cortacables", tendrán que ser eliminadas mediante el adecuado uso de la bomba PKR. En pocas palabras, que deberemos hacer un buen uso de todas nuestras armas si queremos salir con vida de esta alcantarilla.

Por último, decir que para recoger la muestra de baba, deberemos reunir antes las tres partes de una pala retráctil.

Fase 2: Broadway

En esta segunda fase deberemos ayudar a los cazafantasmas de manera que lleguen al Museo de Arte antes del nacimiento del nuevo año.

Estos se hallan en la parte superior de la Estatua de la Libertad y deberán transportarla Broadway abajo. Controlamos una bola de fuego con la que proteger a los neoyorquinos y a la estatua de los malvados fantasmas, cuya misión es acabar con Nueva York y con nuestras vidas.

La estatua de la Libertad se halla bajo el poder de nuestra baba, baba «buena» en este caso. El nivel de baba viene representado por una pequeña botella en la parte inferior izquierda de la pantalla. Cada vez que un fantasma golpea la estatua el nivel de baba se verá decrementado. También reseñamos que disponemos de un número limitado de disparos por cada bola. Cuando agotemos los disparos, la bola de fuego morirá y una nueva bola será generada por la antorcha de la estatua.

La baba de la estatua puede ser repuesta controlando a la muchedumbre, de manera que vaya recogiendo la baba, la cual será transferida a la estatua automáticamente. La barra espaciadora nos servirá para mover a izquierda y derecha a la gente.

Una barra en el panel de marcadores nos indicará la distancia recorrida por la estatua.

Fase 3: El Museo

En esta última etapa del juego controlaremos a cada cazafantasma con un fantasma, con la misión de rescatar a Oscar y destruir a Vigo, el Cárpato.

Aquí deberemos descolgarnos desde el techo deslizándonos por una cuerda. Deberemos abrir y cerrar las manos de los cazafantasmas de manera que no se nos calienten demasiado las manos por descender demasiado deprisa (lo cual provocaría nuestra caída y la muerte consiguiente) ni que nos cansemos por permanecer demasiado tiempo en la misma posición, lo cual conduciría igualmente a nuestra muerte.

Para intercambiar armas, posicionaremos el puntero sobre el arma escogida y pulsaremos fuego. Moveremos el arma a su nueva posición y la soltaremos pulsando fuego de nuevo.

Nada más por el momento: espero que disfrutéis «fantasmagóricamente» con las nuevas aventuras de nuestros amigos los cazafantasmas y cuando algo extraño suceda... ■

Amador Merchán

Chicago, 1930. Capone se ha convertido en el rey de la ciudad, y sus secuaces siembran el miedo, la muerte, y por supuesto, el alcohol a lo largo y ancho de las calles, sin que ni siquiera la policía pueda -o quiera- detenerles. Sólo un equipo de cuatro hombres parece estar dispuesto a pararles los pies, su nombre: los Intocables de Elliot Ness.

LOS INTO



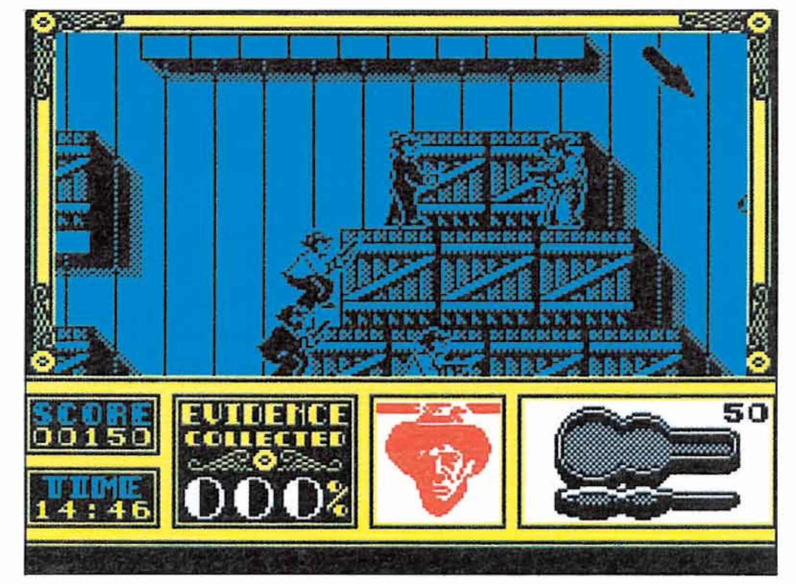
Como ya os habréis dado cuenta no estamos hablando de otra cosa que del argumento central de «The Untochables» («Los Intocables»), la película que el año pasado se convirtiera en una de las más taquilleras de las realizadas en Hollywood (cosa nada de extrañar si tenemos en cuenta que su director, Brian de Palma, tuvo bajo su batuta a actores de la talla de Kevin Costner, Sean Connery o Robert de Niro), y que este año volviera a saltar al primer plano de la actualidad tras la adquisición por parte de Ocean de los derechos para realizar un videojuego inspirado en el film.

Han pasado ya bastantes meses desde entonces y como es habitual la maquinaria de la compañía inglesa ha trabajado, con auténtica precisión de relojería, para la creación de lo que está ya muy cerca de ser comercializado en nuestro país: «Los Intocables» videojuego, un espectacular arcade dividido en seis fases diferentes a cual más explosiva y original.

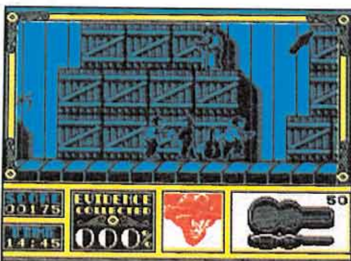
Lo primero que llama la atención sobre el desarrollo del programa es que a lo largo de sus fases controlaremos a todos y cada uno de los cuatro hombres del equipo de los Intocables: Malone (el personaje que interpretaba Sean Connery), Stone (el italiano con la mano más rápida de Chicago), el pequeño y tímido contable, y por supuesto, el propio Elliot Ness, que será el que manejemos más a menudo.

Las fases

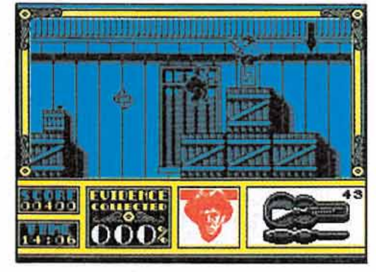
Comenzamos el juego con una primera fase realmente trepidante que tiene como escenario un almacén (The warehouse) de la mafia; en él encontraremos, además de cientos de se-



Un visor en el marcador señala la zona a la que estamos apuntando.



A lo largo de cada una de las fases controlamos a todos los personajes de la película.



La característica más destacable del juego es su adicción, acompañada de importantes novedades.

Una bala vale más que mil palabras

La película

«LOS INTOCABLES»

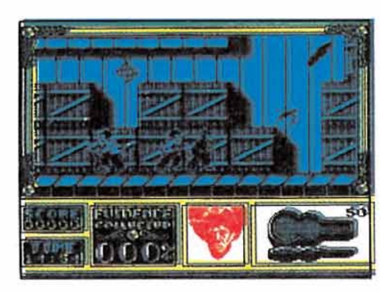
«Los Intocables» constituyó en su día, cuando el color en la pantalla chica se movía entre el blanco y el negro con su amplia gama de grises, un auténtico éxito televisivo. Las aventuras del intrépido e incorruptible Elliot Ness y sus colaboradores, declarando la guerra al crimen organizado en el Chicago de la prohibición del alcohol, causaron muchas horas de insomnio no sólo en Estados Unidos, sino también en España.

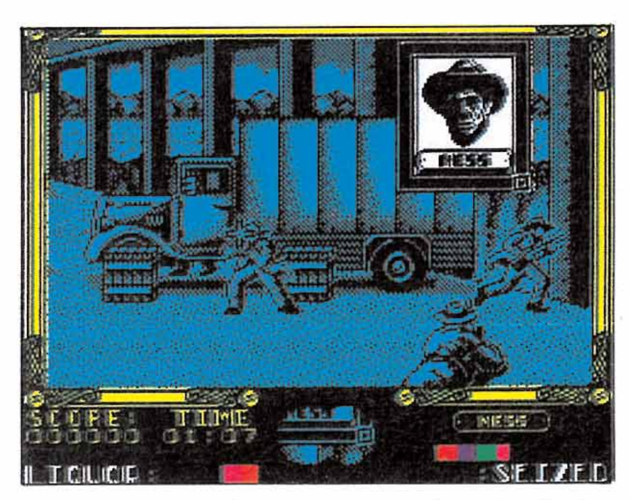
Basándose en aquellos personajes, el director Brian de Palma se atrevió a transplantar la historia al cine con todo lujo de medios y el uso del color. Para ello contó con un reparto de actores de primera fila (Kevin Costner, Charles Martin Smith, Andy García, Robert de Niro y Sean Connery) y un compositor para la banda sonora especializado en hacer de este menester un número uno en las listas de ventas de todo el mundo: Ennio Morricone. Tampoco conviene olvidar al guionista David Mamet, ganador en 1984 de un «Pulitzer».



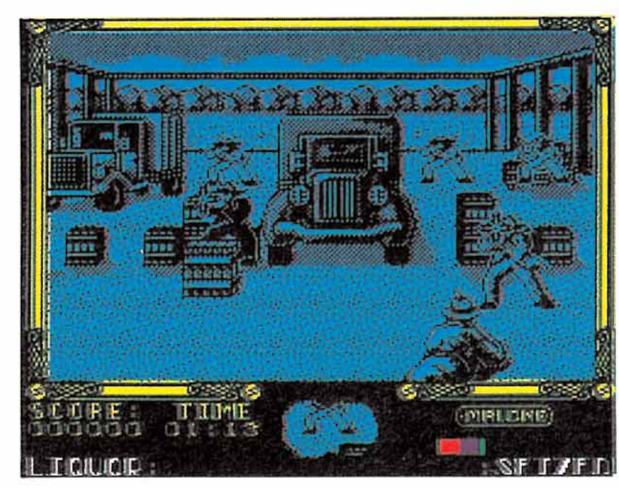
OCABLES


En la segunda fase dispararemos contra los barriles.


La perspectiva cambia en algunas fases.



En el puente nos enfrentaremos a una fase al estilo de «Operation Wolf».



Nuestros personajes pueden rodar por el suelo para esquivar los disparos enemigos.







CONTRA AL CAPONE

El proceso de producción de la película fue costoso y complicado. Brian de Palma es un director meticuloso y en sus films hasta el color más marginal está pensado para provocar un efecto en el espectador (un ejemplo: en las instalaciones del departamento de policía predominan el blanco y el negro, mientras que en la vivienda del malísimo Al Capone los tonos son brillantes y variados, muy «en color»). Reproducir en el plató una ciudad como Chicago en los años 30 no fue fácil, tampoco el resto de las localizaciones y, cuando fue posible, se rodó en escenarios realmente frecuentados por el mayor ganster entre los gansters del cine negro.

En «Los Intocables» hay además abundantes tics especiales para cinéfilos. El más conocido y polémico es, sin duda, la famosa escena de la escalera, el cochecito y la muñeca, homenaje o copia impresentable, según el punto de vista, de otra realizada por el soviético Eisenstein en 1925 para «El acorazado Potemkin», una película en blanco y negro ambientada en la Revolución Rusa considerada hoy un clásico del cine mudo.

Al margen de su mayor o menor fidelidad histórica —dicen los eruditos en el tema que bastante, si omitimos las inevitables licencias que siempre se permite el llamado séptimo arte—. «Los Intocables» es, por encima de cualquier consideración, una película de acción en la que se utilizaron sesenta coches de época y 125 extras disfrazados para dar sensación de realismo a Lasalle Street en 1930. Si tenemos en cuenta este detalle, no es de extrañar que el arsenal de armas y tiros sea abundante: setenta y cinco dobles de los actores para las escenas de acción y peligro, cuatrocientas metralletas, escopetas de dos cañones y pistolas, cincuenta mil cartuchos de munición y un largo etcétera de efectos especiales para que las abundantísimas escenas de «tiro y balasera» sean super-realistas.

«Los Intocables» fue, en su día, una película polémica. Aunque obtuviera cuatro nominaciones para el Oscar de Hollywood (música, dirección artística, vestuario y mejor actor secundario) finalmente sólo Sean Connery obtuvo la preciada estatuilla. Nadie puso en duda la calidad de su interpretación. Si mostró reparos Brian de Palma para otorgar a Kevin Costner el papel de Elliot Ness, aunque luego no se arrepentiría de la elección. ¿Y qué decir de la encarnación que de Al Capone realiza Robert de Niro? Hay que verla. Fue muy estudiada y trabajada, pero es una de esas interpretaciones que te dejan impasible por sus excesos histriónicos: o la odias y rechazas o te parece maravillosa. Seguramente, se podría establecer un paralelismo con las reacciones que provocó «Los Intocables». Polémica, polémica y más polémica. ■

Santiago Erice

cuaces de Capone disparándonos incesantemente con sus metralletas, un total de diez contables del mafioso italiano cada uno de ellos en posesión de una prueba (evidence) válida para inculpar a Capone ante un tribunal. Nuestra misión en esta fase consiste en intentar conseguir el máximo de pruebas posibles (además, claro está, de lograr mantener nuestro pellejo sano y salvo) para lo cual tendremos que perseguir y eliminar a cada uno de los contables que irán apareciendo sucesivamente en algún punto del almacén; afortunadamente, una flecha situada en la parte superior derecha de la pantalla nos indica en qué dirección debemos movernos para encontrar a los contables.

Si logramos salir con vida de esta primera prueba apareceremos en el puente (The bridge), donde se desarrollará una fase muy al estilo del legendario «Operation Wolf». Nuestra misión en este nivel consiste en hacernos con un total de 32 botellas (hay un marcador destinado a contabilizarlas) cosa que lograremos disparando a los sucesivos barriles que irán apareciendo en pantalla. En esta fase podemos manejar a cualquiera de los cuatro personajes intercambiándolos, pero todos aparecerán siempre en la parte inferior de la pantalla tumbados boca abajo, rodando sobre si mismos para desplazarse de un lado a otro. Como curiosidad hay que decir que en lugar de disponer de un punto de mira para dirigir nuestros disparos contamos con un pequeño visor en la parte inferior central del marcador en el que, como si estuviésemos utilizando unos prismáticos, observaremos la zona a la que estamos apuntando.

Superada esta fase nos trasladaremos al callejón (The alleyway) donde acometeremos una fase con un estilo muy similar a la anterior pero algo más original que ésta. Nuestro personaje se encuentra situado en la parte derecha de la pantalla, parapetado tras una pared; pues bien, lo que tenemos que hacer repetidamente y por este orden es cargar nuestro arma, salir a la calle, apuntar con el cursor, disparar y volver a parapetarnos tras la pared para aprovechar y cargar de nuevo. Esta fase está compuesta por seis pantallas, y sólo tras completarlas tendremos acceso a la cuarta fase, que se desarrolla en la estación de ferrocarril (The railway station). Esta es, sin duda, una de las más espectaculares y originales, ya que reproduce la secuencia de la caída del cochecito de bebé por las escaleras de la estación. Para nuestra desesperación en esta fase vamos a tener que proteger simultáneamente a dos personajes: por un lado a Ness, que deberá encargarse de disparar a los matones de Capone, y por otra al propio cochecito (disponemos de un marcador de energía tanto para Ness como para el bebé), al que podremos empujar y mover. A diferencia de los niveles hasta ahora comentados, todos realizados con panorámica frontal o lateral, la fase de la estación nos ofrece un punto de vista aéreo, con la pantalla «scrollando» de arriba a abajo.

Pasado este vibrante episodio, continuaremos nuestra misión en la quinta fase, que se desarrolla en el andén de la estación (The train platform). En esta ocasión lo que nos encontraremos es una fase que sin duda les resultará familiar a todos aquellos que hayan jugado al «Robocop». Uno de los hombres de Capone ha tomado por rehén a uno de los testigos de cargo en el juicio contra Capone, y lo mantiene junto a él, apuntándole con una pistola en la sién. Dispondremos exactamente de 10 segundos para acertarle con un único disparo en la cabeza o de lo contrario nuestra misión se irá al traste.

Si nuestra puntería ha estado a la altura de las circunstancias nos encontraremos por fin en el sexto y último nivel, en el que tendremos que enfrentarnos cara a cara con el hombre de confianza de Capone. El escenario para este duelo a vida o muerte será el tejado de uno de los edificios de la ciudad, desde el cual —en caso de que le acertemos— caerá nuestro enemigo.

Nuestra opinión

Como veis, la primera impresión que ofrece el juego no puede ser más espectacular, ya que su desarrollo no sólo resulta en todo momento sorprendente y original, sino que además está realizado con una calidad técnica y gráfica igualmente sobresaliente. La verdad es que una compañía con una trayectoria, como la que arrastra Ocean, lo tiene, siempre, realmente difícil a la hora de intentar superarse a si misma, pero francamente, tras haber visto «Los Intocables» no creemos equivocarnos si decimos que la compañía inglesa tiene ya una nueva meta que superar. ■

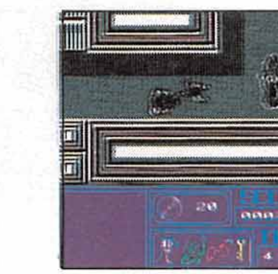
J. Emilio Barbero

MOONW

Considerar a Michael Jackson un genio es algo que depende directamente de que uno sea fan o detractor suyo. Sin embargo, en lo que todo el mundo parece estar de acuerdo es en que este antiguo niño prodigio —ahora monumento andante a la cirugía estética— es un auténtico lunático capaz de hacer música, vídeos y películas tan sorprendentes como para convertirse en tema central de un videojuego.



Los estudios cinematográficos son el escenario de la primera fase.



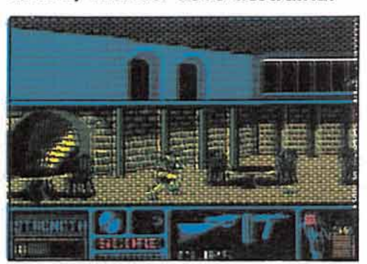
Michael deberá encontrar las piezas del disfraz de conejo.



El segundo nivel presenta a nuestro héroe a lomos de su moto.



Mr. Big ha repartido droga por la ciudad, Michael debe destruirla.



La tercera fase reproduce uno de los momentos cumbres del film.

En el club Michael disparará contra las ventajas.

Tal y como la ocasión requería, U.S.Gold ha tirado la casa por la ventana y ha convertido el film/videoclip (los críticos de cine han opinado que «Moonwalker» tenía más de lo segundo que de lo primero) en un variado arcade, compuesto por cuatro fases distintas, completadas por varias secuencias de presentación —intercaladas tanto al principio del juego como entre fase y fase— si bien la calidad y cantidad de estas últimas variará lógicamente de un ordenador a otro (llevándose como siempre la palma las versiones de 16 bits, con efectos realmente alucinantes).

Los cuatro escenarios en que el juego tendrá lugar son, por este orden, los estudios cinematográficos, Michaelsville (algo así como la ciudad de Michael), el Club 30 y la guarida de Mr.Big. En cada uno de ellos tendremos que realizar una misión diferente, y también el desarrollo del juego variará notablemente de uno a otro.

La primera secuencia de presentación, común para todas las versiones y común también a la película, nos sorprende con la aparición en pantalla de Michael caminando mientras un foco ilumina sus piernas; unos cuantos pasos y... ¡voilá! espectacular paso de baile, cambio de pantalla y el machacón «Bad» comenzará a sonar a toda «pastilla» (de nuevo mención especial para las versiones de 16 bits, con música digitalizada incluida).

Los estudios cinematográficos

Tras esta atmosférica y espectacular introducción, que sin duda conseguirá ambientarnos perfectamente, apareceremos en unos inmensos estudios cinematográficos, en los que tendrá lugar la primera parte de nuestra aventura. En esta fase, el juego presenta una perspectiva aérea en la que podemos ver a Michael —obviamente el personaje al que tendremos que controlar— andando entre los diferentes edificios que componen los estudios. Nuestra misión consiste simple y llanamente en recorrer el intrincado mapeado laberíntico en busca de 11 objetos: siete partes de un disfraz de conejo, con el que conseguirá despistar a sus fans y cuatro «items» especiales. Disponemos para ello de 20 vidas, representadas por discos de platino, y de seis minutos por cada una de ellas. En la parte contraria, es decir, pasando a hablar de las dificultades que encontraremos en nuestro camino, hay que decir que los estudios serán patrullados constantemente por diferentes enemigos, que sólo con tocarnos nos harán perder una de nuestras vidas además de devolvernos al punto de salida de esta fase. Dado que no podemos disparar ni destruir a nuestros adversarios de ninguna forma, —tener en cuenta que el adorable Michael es completamente anti-violencia—, nuestra única

Un lunático anda suelto

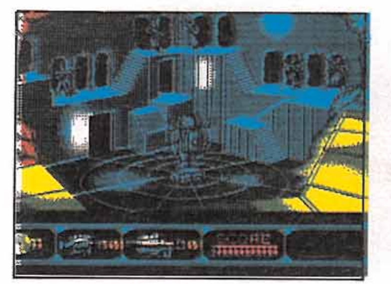
La película

LAS MANÍAS DE

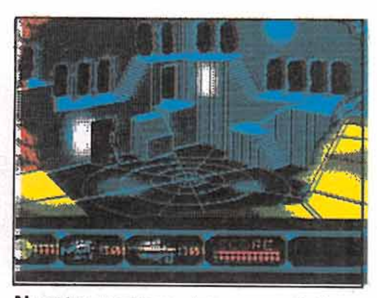
«Moonwalker» es una historia que resume algunos de los sueños y manías de ese ser híbrido llamado Michael Jackson. Para empezar es, lógicamente, algo carísimo y espectacular (¿podría ser de otra forma estando involucrado el machito de «Thriller»?. Seres de otros mundos, villanos, aventuras y acción, muchachos de diversas razas, el inevitable Michael en plan exhibicionista... se mezclan en un film cuya repercusión ha sido, por lo menos en España, mucho menor de la que imaginaron sus inventores, distribuidores y realizadores.



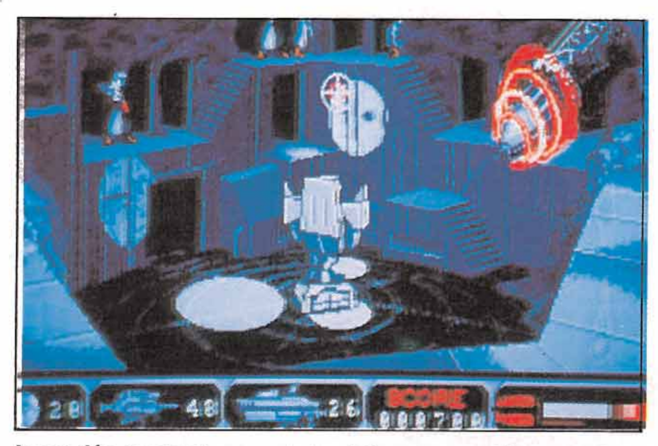
WALKER



Michael se convertirá en un robot en la fase final para enfrentarse a Mr. Big.



Nuestro protagonista no está dotado en esta ocasión de gran movilidad pero puede defenderse con el escudo.



La versión Amstrad, presenta también un mapeado muy extenso y mantiene la adicción a tope.



La última fase del juego en 16 bits destaca especialmente por la espectacularidad de las imágenes.

MICHAEL JACKSON

Basada en el video «Smooth criminal», la canción favorita de Michael de su álbum «Bad», este clip dió muchos quebraderos de cabeza al cantante y fue motivo de una crisis profunda, que en 1.987 estuvo a punto de provocar un buen follón, incluso con tribunales de por medio, entre Jackson, la Pepsi, la CBS y alguno más por incumplimiento de las fechas de diversos contratos.

El propio Michael Jackson y su manager Frank Di Leo, o tío Tookie como le llama el cantante, fueron los productores ejecutivos de «Moonwalker» y al alimón controlaron todo, absolutamente todo, en el film. Michael es un personaje muy perfeccionista, obsesionado hasta la paranoia por gustar a su público, y meticulosamente vigila, ordena y manda hasta en los más mínimos detalles. Jerry Kramer y Colin Chilvers dirigieron lo que pudieron y les dejó el «enfant terrible».

Además del propio Michael Jackson en «Moonwalker», actuaron con el divo Joe Pesci en el papel de Mister Big, el hijo del Beatle Sean Lenon, Kellie Parker y Brandon Adams. Las relaciones en el rodaje no fueron buenas, algo que por lo demás no debe extrañar mucho cuando hay entremedias un personaje capaz de no salir de su casa en tres años, cambiar el color de su piel a base de operaciones de cirugía estética, tomar baños de oxígeno en busca de la eterna juventud, o vivir con una boa de respetables y amenazantes dimensiones.

Pero es que Michael Jackson es así. Un divo, un niño con cuerpo de hombre que si, en vez de ser famoso cantante americano, hubiera nacido en Vallecas, sin duda tardaría más de tres años en salir de su domicilio, pero no por voluntad propia, sino porque los psiquiatras tendrían a un ser único y excepcional para experimentar con él sus técnicas en el manicomio. Tal vez, lo mejor sea olvidarse del ídolo y de los montajes comerciales, y como dice la publicidad de «Moonwalker», prepararse a vivir, sin más, la magia del espectáculo que proporciona este hombre (Mikeru Jasson para los japoneses). ■

Santiago Erice



posibilidad de mantenernos con vida es, o bien esquivarlos a toda costa cuando nos encontremos con ellos, o bien consultar continuamente el «scanner» que incluye el marcador para evitar dirigirnos a las zonas en que se encuentre algún enemigo.

Falta sólo por decir que una vez conseguidos los 11 objetos tendremos que buscar una motocicleta que será la que nos conduzca a Michaelsville, escenario de la segunda fase.

La ciudad de Michael

Llegados a esta encontraremos un panorama muy similar al anterior, en cuanto a la perspectiva y decorados, si bien en esta ocasión controlaremos a Michael disfrazado de conejo y a «lomos» de su motocicleta, y nuestros objetivos son bastante distintos: Mr.Big ha colocado en diferentes calles de la ciudad barreras que las obstruyen; recolectando un número determinado de esferas (ORBS) nuestra moto se convertirá en un potente coche deportivo durante diez segundos, cosa que podremos aprovechar para superar la barrera que nos impedía el paso hacia una nueva zona del mapeado. Utilizando este sistema tendremos que tratar de llegar hasta una moto-jet, el vehículo capaz de transportarnos hacia la tercera fase; no hace falta decir que las calles de Michaelsville, al igual que los estudios cinematográficos se hayan continuamente transitados por pertinaces enemigos que tratarán por todos los medios de dejar nuestro marcador de vidas reducido en una unidad.

El Club de los años 30

La tercera fase cambia completamente la acción y la perspectiva empleada hasta ese momento en los niveles anteriores, escenificando en el ordenador el popular video musical «Smooth criminal» extraído de la película. Tras una espectacular presentación Michael se dirige al Club 30 donde el ambiente de los bajos fondos ha sido reproducido hasta en el más mínimo detalle. Quienes hayáis visto el video recordaréis que la famosa escena de la moneda da paso a una increíble coreografía que culmina cuando un grupo de mafiosos, —los secuaces de Mr. Big— irrumpen en la sala disparándole desde los ventanales del piso superior.

El juego presenta a nuestro personaje protagonista en una perspectiva frontal armado con una potente ametralladora con una gran agilidad de movimientos. Michael se desplazará por toda la pantalla con el objetivo de acabar con todos sus enemigos apuntando a las ventanas. Un cursor señala el lugar exacto al que dirigirá sus disparos y aunque, en un primer momento, controlarlo con precisión resultará algo costoso, unas cuantas partidas eliminarán este mínimo contratiempo.

Nuestro héroe cuenta con munición limitada aunque podrá conseguir nueva munición si la recoge. Esta normalmente aparece en lugares complejos a los que deberá acceder con sus saltos o subiendo por las escaleras. A esta dificultad hay que añadir la presencia, cada cierto tiempo, en las ventanas de los niños que también aparecían en el video a los que, por supuesto, no debemos borrar de la faz de la tierra, lo que incrementa considerablemente la adicción.

La batalla final

La cuarta y última fase que coindice también con la escena cumbre de la película enfrenta a Michael, convertido en un gigantesco robot —la presentación de esta fase reproduce también la transformación en robot como el film— con el malvado Mr. Big, descubridor de una terrible droga y sus secuaces.

Al igual que en la fase anterior nuestro protagonista apuntará con su cursor a los enemigos que aparecen en un nivel superior al suyo controlando la acción desde el centro de la pantalla y sin contar, en esta ocasión con la posibilidad de desplazarse. Para defenderse podrá utilizar un escudo protector. También se enfrentará a Mr. Big. parapetado detrás de una terrible arma lá ser que aparece por la esquina superior derecha de la pantalla cada cierto tiempo y cuyos efectos son terribles sobre nuestro protagonista. Unos cuantos disparos precisos acabarán con él. Un marcador reflejará el número de enemigos que nos quedan por eliminar, al igual que en la fase anterior. Cuando el contador llegue a cero podremos conocer el asombroso final del juego y reconocer con satisfacción que, al igual que Michael Jackson, hemos sido capaces, una vez más, de vencer al mal. ■

J. Emilio Barbero y Cristina M. Fernández

EMILIO SÁNCHEZ VICARIO

GRAND SLAM

Zigurat era una de las pocas compañías españolas de renombre que aún no se había decidido a incorporarse a esa vertiginosa carrera de fichajes que comenzó, en nuestros país, hace algunos años con el, ya clásico, «Fernando Martín basket Master» y que hizo desfilar por nuestras pantallas a otros rostros y nombres tan conocidos como los de Petrovic, Michel, Butragueño, Aspar o Perico Delgado.

Lógicamente los tiempos cambian, e incluso una compañía como Zigurat, que puede ser considerada como modesta —en cuanto a medios, número de títulos producidos y plantilla— respecto a las dos grandes de nuestro país, ha encontrado la manera de subirse al tren que otras habían tomado ya hace tiempo, apuntándose un tanto de los que valen un partido...

Remontémonos en primer lugar a hace algunos meses cuando Jorge Granados y Fernando Rada, dos de las tres miembros responsables de la compañía, se pusieron en contacto con nosotros para comunicarnos que estaban trabajando en un proyecto «ultra-secreto» que iba a contar con el respaldo de un fichaje super-espectacular cuyo nombre, de momento, no podían desvelar.

A partir de estos datos, y sabiendo sólo que el juego en que estaban trabajando era un simulador deportivo, las especulaciones por nuestra redacción comenzaron a circular, barajándose varios nombres entre los que uno sonaba con fuerza especial: Emilio Sánchez Vicario.

Tal vez fuera casualidad, o tal vez es que, en el fondo, la cosa estuviera bastante fácil, pero lo cierto es que cuando algunas semanas más tarde Jorge y Fernando se volvieron a poner en contacto con nosotros para informarnos de que las negociaciones habían llegado a buen término y se hayaron ya en condiciones de revelarnos el nombre tan celosamente ocultado, lo que nuestros oídos escucharon fue precisamente lo que ya habíamos imaginado: «Emilio Sánchez Vicario Grand Slam» había dejado de ser un secreto para convertirse en un proyecto.

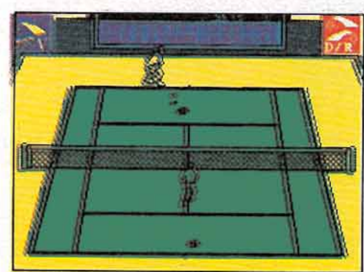
De hecho en el momento de realizar este comentario (y dado que la programación siguió un proceso en principio previo y luego paralelo a la negociación con Emilio Sánchez) el juego se encuentra en un estado muy avanzado de realización, con todas las principales rutinas de control y comportamiento, tanto de los jugadores como de la bola, casi totalmente terminadas, lo que permite observar a la perfección cuáles van a ser sus principales características.

«Emilio Sánchez Vicario Grand Slam» permite la participación de uno o dos jugadores (si elegimos un solo jugador tendremos que enfrentarnos contra la computadora) que pueden escoger entre jugar un único partido o un campeonato completo. Si elegimos la primera opción disputaremos un partido a cinco sets contra uno de los siete mejores jugadores del mundo: Lendl, Wilander, Becker, Edberg, Agassi, McEnroe y Mecir; si por el contrario escogemos la segunda opción tomaremos parte en los cuatro grandes torneos que forman el circuito del Grand Slam: el Open de Australia, Roland Garros, Wimbledon y el Open U.S.A. (estas pistas también son seleccionables en la opción de partido). Tal y como ocurre en la realidad comenzaremos cada torneo jugando las eliminatorias para luego pasar a cuartos de final, semifinales y por último a la final, que a diferencia de las demás rondas (que se disputan a tres sets), se decidirá en cinco sets.

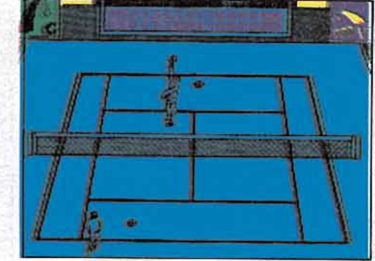
Por lo demás el juego imita a la perfección el desarrollo de un auténtico partido de tenis, si bien su manejo es un tanto más complejo que el de otros juegos inspirados en este mismo deporte; decimos esto porque no sólo vamos a tener que limitarnos a mover nuestro jugador en dirección a la pelota para pulsar el botón de disparo en el momento adecuado, sino que tendremos que controlar hasta un total de tres factores en cada golpe que demos: en primer lugar, y antes de golpear la bola tendremos que seleccionar pulsando el botón de disparo qué tipo de golpe queremos dar (drive, bolea, globo o dejada), esto queda reflejado por un icono situado en la parte superior de la pantalla, en el que de modo circular y a medida que vayamos pulsando el disparo irán apareciendo los diferentes golpes; a continuación, y nada más ejecutar el golpe, dispondremos de un corto periodo de tiempo para situar el cursor que se halla en el campo de nuestro adversario en el lugar al que deseemos que se dirija la bola; por último, y siempre que nuestro adversario consiga devolver la bola dispondremos de unos breves instantes para proceder a mover a nuestro jugador en dirección al lugar al que se dirija el golpe de nuestro contrario, cosa que podremos averiguar mirando dónde se encuentre situado su cursor.



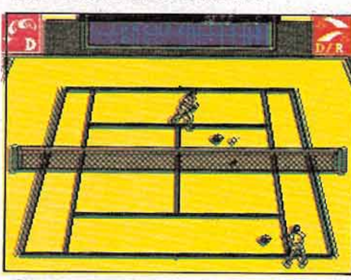
ZIGURAT AL SERVICIO



El juego permite la participación de dos jugadores simultáneamente o uno contra el ordenador.



El programa imita a la perfección el desarrollo de un auténtico partido con sus reglas y golpes.



Comenzaremos cada torneo jugando contra los números uno del mundo, hasta llegar a la final.



El control de la pelota es al principio algo confuso, pero tras unas partidas el juego gana en adicción.

Como veis de esto se deducen varias cosas: primero, que la realización del golpe en si es automática, ya que cuando nuestro jugador se topa con la bola la golpea sin que para ello debamos pulsar ninguna tecla (tan sólo cuando estemos sirviendo tendremos que pulsar el botón de disparo una vez para lanzar la bola y otra para golpearla) ; segundo, y como ya estaréis pensando, que el sistema de juego no es precisamente fácil, y se necesitan un buen número de partidas antes de empezar a hacerse con el manejo de nuestro tenista; tercero, y último, que gracias a este sistema podremos en todo momento realizar las clásicas jugadas que los aficionados a este deporte; conoceréis: subidas a la red, juego desde el fondo de la pista, «passing-shots», etc...

Realizar a estas alturas una valoración técnica del programa resultaría demasiado precipitada, pues los miembros de Zigurat están aún en pleno proceso de ajuste de muchos factores del desarrollo del programa, pero sin embargo a primera vista ya se puede hablar de que por ejemplo la rapidez del juego es encomiable así como que los movimientos de los tenistas están perfectamente diseñados (no en vano existen un total de 80 posturas distintas).

«Emilio Sánchez Vicario Grand Slam» estará en principio disponible a comienzos de este mismo mes, pero mientras tanto ir engrasando las articulaciones, porque os aseguramos que os va a hacer falta algo más que buenos reflejos y paciencia para emular al gran jugador español en las pantallas de vuestros ordenadores.

J.E.B.


TAM TAM
DE OPERA
CUANDO EL
RESUENA EN
LA JUNGLA DE
LOS VIDEO JUEGOS
LA COMPETENCIA
SE ECHA
A TEMBLAR
TAM TAM
TAM TAM
TAM TAM
Pantalla AMSTRAD
SCORE 005800 -LIVES 3 -RECORD 025300
POWER
0123456789
Livingstone
SUPONGO II
OPERA SOFT
Gustavo Fdez. Balbuena, 25. 28002 Madrid. Tel. 415 45 12 Distribuido por M.C.M. Tel. (91) 457 50 58



Games
SHINOBI
USA TUS ARMAS CON HABILIDAD Y MAESTRIA.
LA MISION ES PELIGROSA:
DEBERAS ENFRENTARTE A UN CLAN RIVAL EN
TU LUCHA POR LIBERAR A LOS NIÑOS
SECUESTRADOS DE LA ESCUELA DE NIN-JITSU.
PERO DISPONES DE UN GRAN RECURSO...
LA MAGIA NINJA TE AYUDA
CBM-64, SPECTRUM, AMSTRAD, MSX: 1200.-
AMSTRAD DISCO, SPECTRUM +3 DISCO, MSX DISCO: 1950.-
PC 5, PC 3, ATARI ST, AMIGA: 2500.-
SHINOBI
SHINOBI
DRO SOFT
C/ FRANCISCO REMIRO, 5, 28028 MADRID.
TELEFONO (91) 246 38 02
PEDIDOS, NUEVO TELEFONO: 256 17 09

PUNTO DE MIRA

CABAL

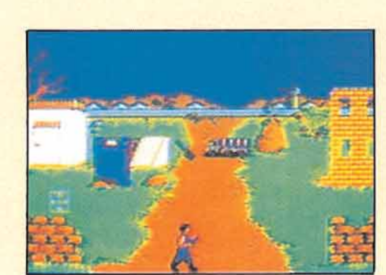
Sencillamente arcade

OCEAN
Spectrum, Amstrad, Commodore
V. Comentada: Commodore

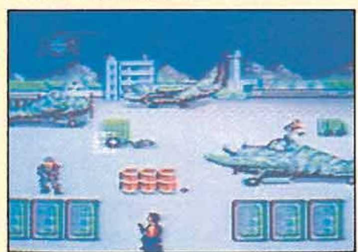
El mundo de los arcades es un continuo campo de sorpresas en el que una y otra vez, cuando nos parece que ya nada nuevo u original nos queda por ver, acaba por aparecer un juego capaz de recordarnos por qué este tipo de programas son los que más fácilmente nos hacen pasarnos horas y horas pegados a la pantalla de nuestro ordenador.

Decimos esto porque «Cabal», la nueva producción de Ocean basada en la máquina de mismo nombre de Irem Corp, es un nuevo ejemplo del típico arcade aparentemente sencillo e intrascente a primera vista, pero que, una vez pasadas las primeras partidas, acaba por engancharnos totalmente de forma irremisible.

Su desarrollo es tremendamente sencillo y en gran parte está inspirado en el del mítico «Operation Wolf» que en su día

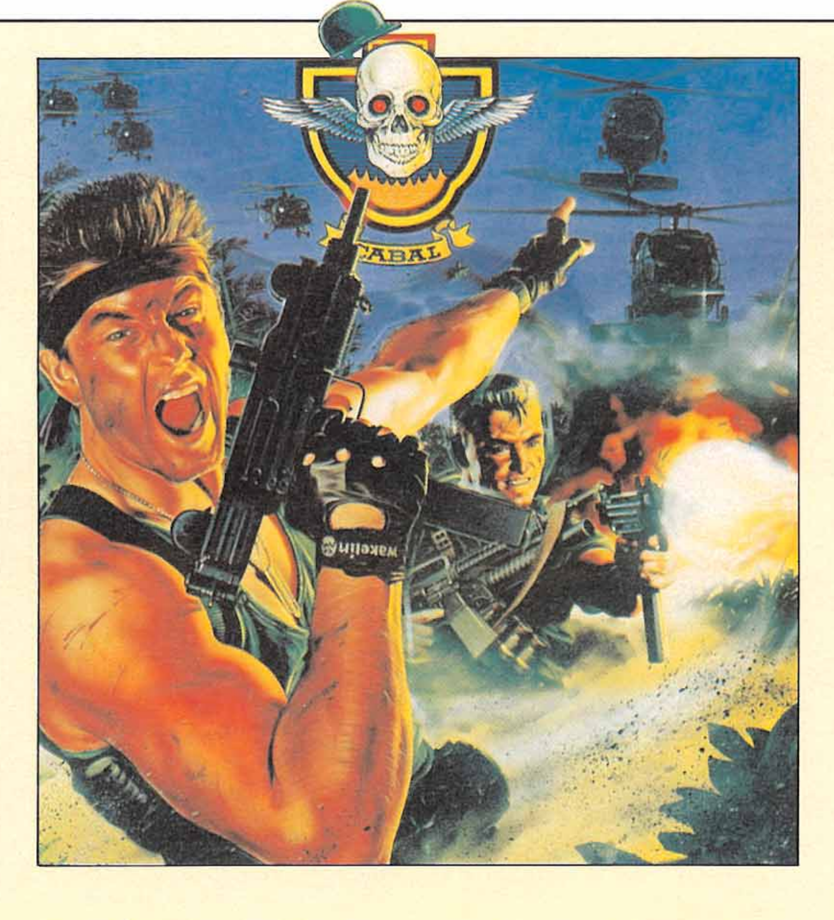


Pasadas las primeras partidas el juego nos enganchará totalmente de forma irremisible.



Nuestro personaje podrá desplazarse para esquivar los disparos enemigos.

también Ocean trasladara a nuestras pantallas: formamos parte de un cuerpo bélico de élite, y vamos a tener que enfrentarnos en solitario contra todo un ejército compuesto por soldados, tanques, helicópteros, tanquetas, camiones, etc... A diferencia de la mencionada máquina de Taito, el escenario no



se desplaza con «scroll», sino que el juego se desarrolla en una única pantalla que, eso sí, cambia a medida que vamos superando los diferentes niveles; otra diferencia llamativa es que en pantalla no sólo aparece el cursor con que disparamos, sino también nuestro personaje. Para defendernos de los enemigos contamos en principio con los disparos de nuestra ametralladora y con la módica cantidad de nueve granadas, si bien durante el transcurso de la partida podremos recoger armas de mayor potencia —así como reponer nuestro arsenal de granadas— al recoger los «extras» que liberarán algunos enemigos al ser destruídos.

En la parte inferior de la pantalla encontraremos diversos marcadores, entre los que se encuentran el contador de granadas y otro mucho más importante que representa la cantidad de enemigos que nos queda por eliminar para que se nos conceda el paso a la siguiente pantalla; por otra parte en la parte superior encontraremos información acerca de nuestra puntuación así como sobre el número de vidas



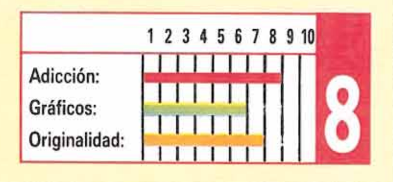
Los vehículos pesados para ser eliminados requerirán gran cantidad de impactos.

que nos quedan.

Tal vez uno de los detalles más llamativos dentro del desarrollo del juego sea el hecho de que los decorados de la pantalla —como edificios, muros, filas de sacos de arena, etc...— no son un mero decorado, sino que pueden ser destruídos por nuestros disparos, y además contamos incluso con la posibilidad de parapetarnos tras los obstáculos.

Técnicamente el juego no es precisamente ninguna maravilla (su propia sencillez así lo impone), y los gráficos no son tampoco especialmente llamativos, pero en conjunto todo ofrece un buen nivel de calidad, y la verdad es que, como suele ocurrir en estos casos, el elevado nivel de adicción y la trepidante acción en pantalla hace que uno apenas si tenga tiempo de fijarse en estos pormenores. ■

J.E.B.



DIMENSIÓN OMEGA

Amor cósmico

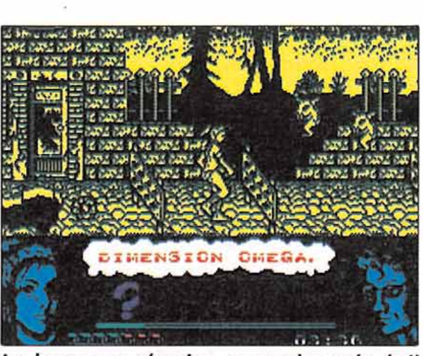
POSITIVE
Spectrum, Amstrad,
V. Comentada: Spectrum

Las recónditas cordilleras del Himalaya no parecen precisamente el lugar más indicado para instalar un laboratorio, pero claro, cuando uno se llama Profesor Locaten pocas cosas normales se le pueden pedir...

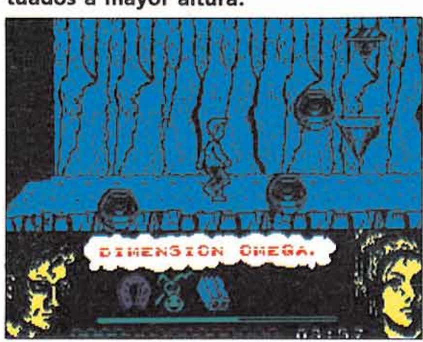
Y sin embargo así es, ya que el argumento de «Dimensión Omega» trata del desventurado amor del profesor Locaten con la Hermana Cósmica Omega, una de las hermosas mujeres que le ayudan con sus poderes transtelepáticos.

Desgraciadamente cada una de las Hermanas vive en una dimensión distinta, por lo que a menos que el profesor Locaten encuentre alguna solución a esta barrera dimensional su amor con la Hermana Cósmica Omega tendrá que quedar para siempre en el terreno de lo meramente platónico...

La solución como os podréis imaginar existe y lógicamente va a estar en nuestras manos, ya que si conseguimos conducir a la enamorada pareja a la puerta dimensional que se encuentra en la inhóspita y peligrosa Zona Tenebrosa ambos quedarán unidos en la misma dimensión. Para conseguirlo tendremos que recorrer en su integridad las dos fases que componen el juego: la primera de ellas tiene como escenario la ciudad de Inmaculate Garden, mientras que a la segunda le servirá de fondo las ruinas de la cultura Balunga. Ambas tienen sin embargo un desarrollo bastante similar en el que encontraremos multitud de peligros así como una variopinta serie de bichos mutantes que nos atacarán incesantemente.



La hermana cósmica es mucho más ágil que el profesor y mata a los enemigos situados a mayor altura.



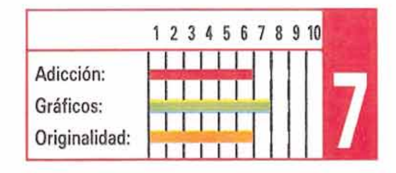
Los peligros varían desde sorprendentes agujeros a lagos que tendremos que saltar.

A lo largo del juego contaremos con la posibilidad de cambiar en cualquier momento el personaje que controlamos, pero tendremos que tener en cuenta que cada uno de ellos tiene sus propias características.

Con estos planteamientos el juego podía haber llegado a convertirse en un magnífico programa, y sin embargo no ha sido así, quedándose en un simple término medio, cosa que se debe a factores tales como el excesivo nivel de dificultad, el poco atractivo diseño de algunos enemigos y decorados, y sobre todo a lo complicado que resulta, en algunos momentos, distinguir a los enemigos sobre los decorados.

En la parte positiva hay que mencionar que tanto el «scroll» vertical como horizontal de la pantalla está bien realizado y que los movimientos de los personajes son bastante rápidos. ■

J.E.B.





1. **CAZAFANTASMAS II** ACTIVISION *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
2. **BATMAN** OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
3. **VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA** TOPO *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
4. **TOI ACID GAME** IBER *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
5. **INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE** LUCASFILM *(Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)*
6. **DRAGON SPIRIT** DOMARK *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
7. **LOS INTOCABLES** OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
8. **GHOUST'N GHOST** U.S.GOLD *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
9. **MOONWALKER** U.S.GOLD *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
10. **STRIDER** U.S.GOLD *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
11. **RICK DANGEROUS** FIREBIRD *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
12. **MAZEMANIA** HEWSON *(Spectrum, Amstrad)*
13. **A.M.C.** DINAMIC *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
14. **MOT** OPERA *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
15. **CABAL** OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
16. **MICHEL FUTBOL MASTER** DINAMIC *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
17. **EMILIO BUTRAGUEÑO 2** OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
18. **TIME SCANNER** ACTIVISION *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
19. **CHUCK YEAGER'S ATF** ELECTRONIC ARTS *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
20. **FREDDY HARDEST EN MANHATTAN SUR** DINAMIC *(Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)*

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANÍA y en ella se incluyen los programas que a nuestro juicio destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es simplemente la opinión, completamente subjetiva de la revista.

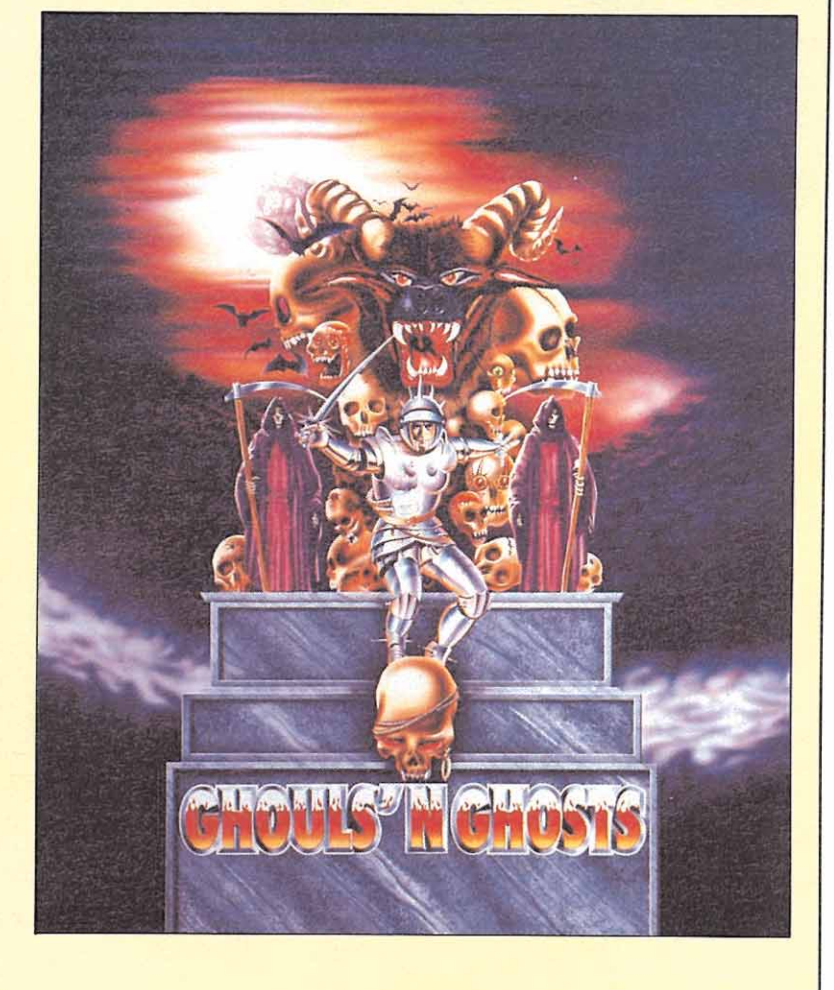
GHOULS'N GHOSTS

Regreso fantasmagórico

CAPCOM

Spectrum, Amstrad, Commodore

V. Comentada: Spectrum



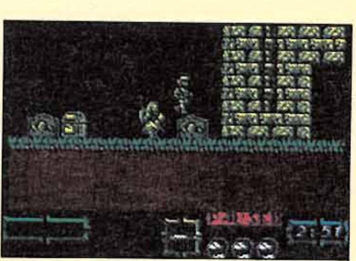
Como los «rockeros», los viejos arcades nunca mueren, o por lo menos permanecen vivos de alguna manera en sus sucesivas continuaciones. Algo así ocurrió con «Ghosts'n'goblins», una conversión legendaria que logró que su creadora, Elite, se transformara en una de las compañías inglesas más populares de aquellos momentos.

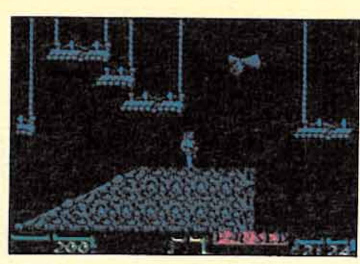
Su fama, lejos de extinguirse, fue creciendo paulatinamente, hasta el punto que una de las grandes del mundo de las recreativas, Irem Corp, acometió la realización de una segunda parte de aquel arcade fantasmagórico donde los hubiese: «Ghouls'n ghosts» acababa de nacer.

El último capítulo de esta historia nos llega —cómo no— con la aparición para nuestros ordenadores de la conversión de esta segunda parte, labor que en esta ocasión ha corrido a cargo de Capcom, auténtica especialista en este tipo de cuestiones.

El resultado no es sólo una digna continuación de un juego legendario, sino todo un fantástico arcade capaz de convertirse en todo un clásico por derecho propio. Dividido en diferentes fases —que se cargan independientemente desde el cassette—, el juego mantiene un desarrollo y aspecto muy similar a su predecesor, si bien incluye muchos detalles completamente nuevos, tanto en las trampas que encontraremos en nuestro camino como en los enemigos con que nos enfrentaremos durante el transcurso de nuestra aventura.

Para los neófitos desconocedores de la primera parte os recordaremos que ésta, al igual que la segunda, no era sino un clásico arcade con ciertas reminiscencias de juegos de plataformas que combinaba en su desarrollo el «scroll» vertical y el horizontal, a la vez que introducía los clásicos elementos de un juego de estas caracaterísticas: posibilidad de recoger nuevas armas, enemigos gigantes de final de fase, cientos de trampas y todo tipo de enemigos.


El juego mantiene un desarrollo y aspecto similar a su predecesor.

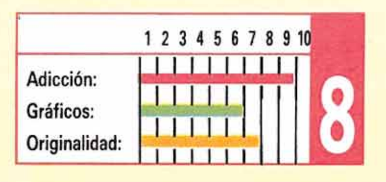

El nivel de dificultad es bastante elevado, pero contamos con cinco créditos para intentar completar la aventura.

Otro típico elemento de «Ghost'n'goblins» que incluye también «Ghouls'n ghosts» es el hecho de que nuestro protagonista comienza cada fase con una armadura que cubre su cuerpo y que le protegerá del primer contacto con un enemigo, ya que cuando esto ocurra se desprenderá dejándonos totalmente indefensos —momento en el que cualquier roce con un enemigo resultará mortal—.

Como enumerar desde estas líneas todas las sorpresas que el juego incluye en su desarrollo sería prácticamente imposible lo mejor es que os dejemos a vosotros mismos descubrirlas y pasemos a centrarnos en enjuiciar la calidad técnica del programa: los movimientos, el «scroll» y la rapidez del juego son sencillamente fantásticos, logrando que el juego alcance un grado de adicción insuperable. El nivel de dificultad es bastante elevado, pero por lo menos contamos con la posibilidad de utilizar uno de los cinco créditos de que disponemos para continuar la partida en el lugar en que la hubiésemos dejado al perder la última de nuestras tres vidas.

Tan sólo la calidad gráfica del juego no puede ser considerada como relevante, pero la verdad es que como en muchos otros arcades de estas características este detalle carece en cierta manera de importancia comparado con los anteriores, por lo que en definitiva no cabe hablar de «Ghouls'n ghosts», sino como una soberbia conversión y un excelente arcade. ■

J.E.B.



POGOTRON

Otro del montón

ARTRONIC
Spectrum, Amstrad, Commodore
V. Comentada: Spectrum



«Pogotron» recuerda en su desarrollo al legendario «Jet-pack».



Nuestra misión consiste en recuperar las piezas de la nave.

Nos encontramos en el rincón de una galaxia cualquiera de un Universo cualquiera, en uno de los muchos planetas de este conglomerado de estrellas al que hemos ido a parar. Nuestra misión como R.R.N.E.D. (recogedor y "recomponedor" de naves espaciales deshauciadas) consiste en ir recogiendo las diferentes partes de una nave espacial, las cuales se hallan diseminadas a lo largo y ancho del planeta.

Una vez recogida una de estas partes, deberemos transportarla al lugar de ensamblaje, para acto seguido salir a buscar la siguiente pieza. Cuando hayamos reconstruido toda la nave, buscaremos la lata de combustible que nos permita despegar y navegar hacia el siguiente planeta.

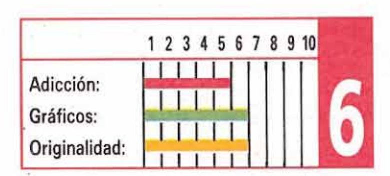
El argumento de «Pogotron», como recordarán los más antiguos, es exactamente el mismo que el de un viejo programa llamado «Jetpack».

A lo largo del recorrido por el planeta deberemos evitar el contacto con los enemigos y con las torretas de rayos láser, pues provocarán una disminución de nuestro nivel de energía. Por contra, encontraremos propulsores de combustible que aumentarán nuestra energía, así como diamantes con una letra dibujada.

Además, entre fase y fase, entraremos en un subjuego que consiste en acabar con un monstruo situado en la parte derecha de la pantalla que nos lanza misiles. Nosotros tendremos que evitar estos misiles a la vez que intentamos matar al monstruo.

«Pogotron» es un arcade de argumento nada original (aunque interesante ya había sido empleado anteriormente), gráficos regularcillos y sonido aceptable. Aunque el tema podía dar de sí y la adictividad estaba casi asegurada, el movimiento utilizado cosigue quitarle lo poco bueno que podía tener el juego. Si a eso le añadimos unos gráficos no muy allá y unas fases demasiado parecidas entre sí, «Pogotron» se queda en un juego del montón de la serie barata. ■

A.M.



MR. HELI

Simple, divertido y adictivo

FIREBIRD
Spectrum, Amstrad, Commodore
V. Comentada: Amstrad

Al igual que la complejidad es en la mayoría de los casos la clave del éxito para cualquier video-aventura que se precie de serlo, la sencillez es de igual modo el auténtico secreto para conseguir que un arcade se convierta en todo un clásico.

Esto es ni más ni menos que lo que ocurre con «Mr.Heli», una de las nuevas producciones —conversión de una máquina de Irem Corp— con las que Firebird se ha despertado del letargo en que parecía sumida, y que en su sencilla concepción reune elementos de juegos tan conocidos como «Airwolf» o el más reciente «Blood Money».

El argumento del juego nos traslada al Planeta Verde, un mundo que se encuentra en grave peligro de extinción por causa de las maquinaciones y experimentos realizados por un maquiavélico personaje, el Muddy. Nuestro cometido en el juego va a consistir en intentar devolver al planeta su balance ecológico, para lo cual contamos con nuestro helicóptero cósmico, el arma más eficaz para hacer frente a los secuaces de el Muddy.

El juego está dividido en diferentes niveles, y como es habitual, al final de cada uno de ellos tendremos que vérnoslas contra un enemigo especial.

Otro ingrediente que tampoco podía faltar en un arcade de estas características es la posibilidad de recoger pagando diferentes «extras» como bombas, misiles teledirigidos, reponedores de energía o escudos protectores, cosa que podremos lograr tras destruir previamente las paredes de ladrillos que los esconden en su interior.

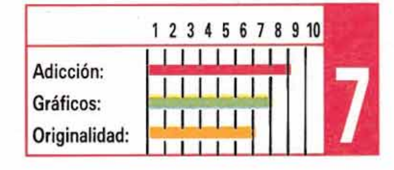
Y la verdad es que poco más se puede decir de Mr.Heli en cuanto se refiere a su desarrollo y argumento, pues, como ya os adelantábamos, su sencillez es precisamente uno de sus grandes atractivos; eso sí, afortunadamente esta se ve además acompañada por unos gráficos poco espectaculares pero bien diseñados, unos buenos movimientos y «scrolles» de pantalla, un sonido adecuado en todo momento, y por supuesto, un tremendo grado de adicción inherente a este tipo de programas.

«Mr.Heli» es un nuevo ejemplo de cómo se puede llegar a divertir y a sorprender sin necesidad, para ello, de inventar nada nuevo ni revolucionar el mundo de la programación. ■

J.E.B.



«Mr. Heli» está en la línea de juegos conocidos como «Airwolf» o «Blood Money».



SUPERHITS

SPECTRUM		
1—1—↑	BATMAN	Ocean
2—1—↑	TOPO BY TOPO	Topo
3—1—↑	DRAZEN PETROVIC BASKET	Topo
4—1—↑	CHUCK YEAGER'S AFT.	Electronic Arts
5—2—↓	MICHEL FÚTBOL MASTER	Dinamic
6—2—↓	INDIANA JONES	U.S. Gold
7—5—↓	DOUBLE DRAGON	Melbourne House
8—2—↑	BUTRAGUEÑO II	Ocean
9—1—↑	FREDDY HARDEST EN MANHATTAN SUR	Dinamic
10—2—↓	THE RUNNING MAN	Grandslam

AMSTRAD		
1—1—↑	TOP BY TOPO	Topo
2—1—↑	DRAZEN PETROVIC BASKET	Topo
3—1—↑	CHUCK YEAGER'S AFT.	Electronic Arts
4—2—↓	INDIANA JONES	U.S. Gold
5—2—↓	MICHEL FÚTBOL MASTER	Dinamic
6—1—↑	FREDDY HARDEST EN MANHATTAN SUR	Dinamic
7—2—↓	BUTRAGUEÑO II	Ocean
8—5—↑	DRAGON NINJA	Ocean
9—1—↑	CRAZY CARS	Titus
10—4—↓	DINAMIC 5.° ANIVERSARIO	Dinamic

COMMODORE		
1—1—↑	BATMAN	Ocean
2—2—↓	INDIANA JONES	U.S. Gold
3—1—↑	CHUCK YEAGER'S AFT.	Electronic Arts
4—5—↓	DOUBLE DRAGON	Melbourne House
5—1—↑	ASPAR G.P. MASTER	Dinamic
6—8——	AFTERBURNER	Activision
7—4—↓	DINAMIC 5.° ANIVERSARIO	Dinamic
8—2—↓	SUPERTRUX + SPACE HARRIER	Elite
9—2—↑	RENEGADE III	Imagine
10—3—↓	SILKWORM	Virgin Games

MSX		
1—1—↑	BATMAN	Ocean
2—1—↑	TOP BY TOPO	Topo
3—1—↑	DRAZEN PETROVIC BASKET	Topo
4—1—↑	FREDDY HARDEST EN MANHATTAN SUR	Dinamic
5—2—↓	MICHEL FUTBOL MASTER	Dinamic
6—1—↑	INDIANA JONES	U.S. Gold
7—3—↓	CORSARIOS + MUTAN ZONE	Opera
8—1—↑	BUTRAGUEÑO II	Ocean
9—6—↓	ROBOCOP	Ocean
10—3—↑	BARBARIAN II	Palace

ATARI		
1—1—↑	F-16 COMBAT PILOT	Digital Integration
2—1—↑	ROBOCOP	Ocean
3—1—↑	INDIANA JONES	U.S. Gold
4—1—↑	HOSTAGES	Infogrames
5—1—↑	SUPERMAN	Tynesoft
6—1—↑	ASPAR G.P. MASTER	Dinamic
7—1—↑	SUMMER OLYMPIAD	Tynesoft
8—1—↑	DOUBLE DRAGON	Melbourne
9—1—↑	AFRICAN RAIDERS	Tomahawk
10—1—↑	SOLDIER OF LIGHT	Ace

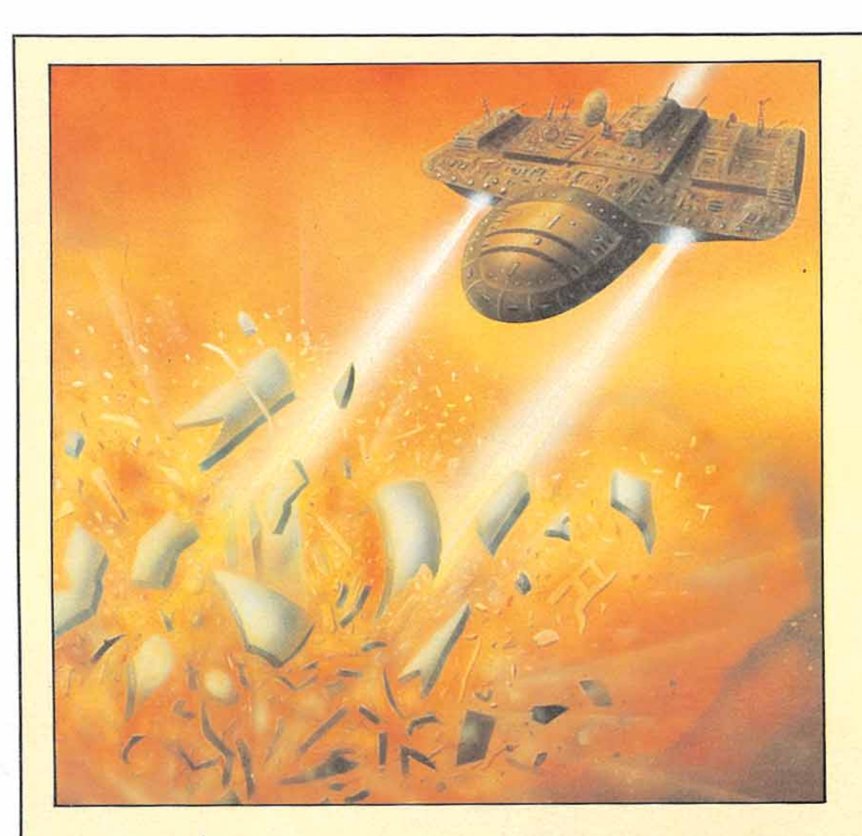
AMIGA		
1—1—↑	F-16 COMBAT PILOT	Digital Integration
2—1—↑	CRAZY CARS II	Titus
3—1—↑	RED HEAT	Ocean
4—1—↑	SUPERMAN	Tynesoft
5—1—↑	MAYDAY SQUAD	Tynesoft
6—1—↑	BARBARIAN II	Palace
7—1—↓	BLOOD MONEY	Psygnosis
8—1—↑	DOUBLE DRAGON	Melbourne House
9—1—↑	BATTLE CHESS	Electronic Arts
10—1—↑	DRAGON NINJA	Ocean

PC		
1—1—↑	FREDDY HARDEST EN MANHATTAN SUR	Dinamic
2—1—↑	CHUCK YEAGER'S AFT.	Electronic (5 1/4)
3—1—↑	CHUCK YEAGER'S AFT.	Electronic (3.1/2)
4—1—↑	MICHEL FÚTBOL MASTER	Dinamic
5—1—↑	BUTRAGUEÑO II	Ocean
6—1—↑	CORSARIOS	Opera
7—1—↑	CRAZY CARS II	Titus
8—1—↑	AFRICAN RAIDERS	Tomahawk
9—1—↑	DOUBLE DRAGON	Melbourne House
10—1—↑	GRAND PRIX 500	Microids

Esta información corresponde a las cifras de ventas en España y no responde a ningún criterio de calidad impuesto por la revista. Ha sido elaborada con la colaboración de El Corte Inglés.

- 1.ª columna: situación en la lista.
- 2.ª columna: permanencia.
- 3.ª columna: tendencia.

PUNTO DE MIRA



HYPSYS

Un arcade bien realizado

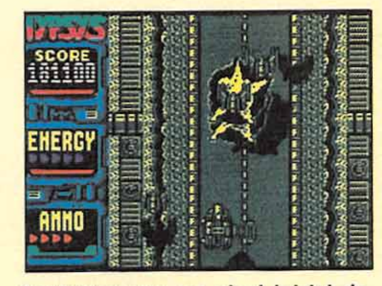
TECHNO ARTS

Spectrum, Amstrad, MSX

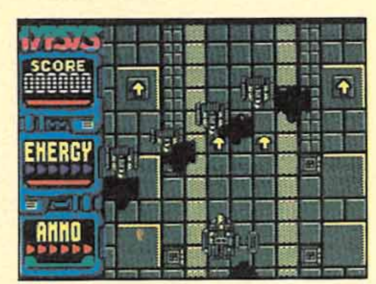
V. Comentada: Spectrum

Cuenta la leyenda que Hypsys, planeta escondido en el confín del Universo, llegó a consolidar un régimen de igualdad y paz tras el derrocamiento de la Casa Real de Goriok. Sin embargo, seguía existiendo un ejército (por cuestiones de defensa, ya se sabe...) y éste, después de muchos años inactivo, empezaba a mostrarse "nervioso". El rey de Hypsys, el Gran Yem-Sular, estimó que la única salida para evitar la rebelión era recuperar una antigua ceremonia cuyos inicios se perdían en el origen de los tiempos; ésta consistía en un cruento ritual en el que todos los guerreros luchaban entre sí, todos contra todos, hasta que el vencedor demostraba ser el mejor, recibiendo el honor de ser condecorado con la Medalla de la Máxima Sabiduría, máximo galardón que puede otorgarse en el Reino de Hypsys. La leyenda no cuenta cuáles fueron antaño las armas, pero ahora todos sabemos que la batalla se celebrará a bordo de las naves espaciales imperiales, todo un prodigio de técnica y estrategia.

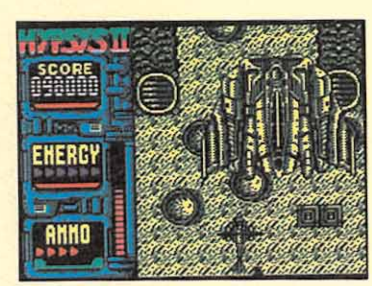
Tras este argumento se esconde un arcade de corte clásico, con scroll vertical, pantallas bicolores y multitud de enemigos dispuestos a demostrar que no somos esos ases del joystick que creemos ser.



Contamos con un nivel inicial de energía y otro de armamento, que podremos reponer.



La falta de originalidad de «Hypsis» queda compensada por su elevada adicción que nos invita a continuar.



El programa posee dos cargas independientes; en la primera manejamos una nave y en la segunda un helicóptero.

El programa posee dos cargas independientes (la segunda demanda la clave de acceso obtenida al finalizar la primera parte). En la primera manejamos una nave espacial con la cual deberemos deshacernos de las hordas de "marcianos" que surgirán de la parte superior de la pantalla y se abalanzarán sobre nosotros. En la segunda carga, sin embargo, cambiamos la nave por un helicóptero, menos sofisticado tecnológicamente, pero que añade la posibilidad de usar misiles a la del simple disparo, único arma disponible a bordo de la nave.

El desarrollo del juego sigue también los esquemas habituales. Contamos con un nivel inicial de energía y otro de armamento, los cuales irán decreciendo a medida que impactemos con nuestros enemigos o vayamos "dándole" a la tecla de disparo. También, como suele ser costumbre, podremos reponer dichos niveles capturando las píldoras que, de tramo en tramo, aparecerán a lo largo del camino, al final del cual —para seguir los cánones— nos encontraremos con un "monstruo especial final de fase".

Sin embargo, y afortunadamente, a pesar de esta falta de originalidad, «Hypsys» es un arcade muy bien programado, con gráficos de buen tamaño y bien diseñados (mención especial a las naves del final de cada fase), decorados trabajados, un scroll suave y rápido, un movimiento igualmente rápido y una adicción alta.

Una mayor variedad de fases, un mejor sonido y un final de juego más completo le habrían proporcionado ese sobresaliente que todos los programadores ansían alcanzar, ya que calidad técnica han demostrado poseerla. Por cierto, hay que tener cuidado con ciertos detalles, que aunque muestran destellos de calidad en la programación del juego, pueden proporcionar resultados contraindicados, como ocurre con las sombras de las naves, que restan visibilidad en algunos tramos. En cualquier caso, un buen arcade que merece la pena. ■

A.M.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		7
Gráficos:		
Originalidad:		

TOM Y JERRY

Malditos jugadores

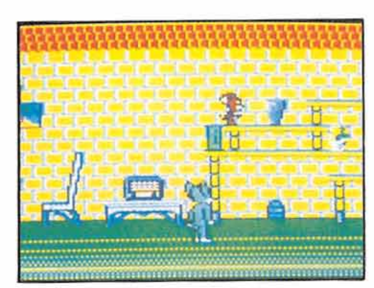
MAGIC BYTES

Spectrum, Amstrad, Commodore

V. Comentada: Amstrad

No es esta la primera ocasión en la que Magic Bytes se sirve de personajes del comic o de los dibujos animados para convertirlos en protagonistas de uno de sus programas.

Ahora son dos clásicos personajes de los dibujos animados, Tom y Jerry, los que han tenido el honor de convertirse en protagonistas del nuevo juego que Magic Bytes nos presenta si bien, habida cuenta de los resultados obtenidos, dudamos bastante de que esta loca pareja lo pueda considerar como tal.



Controlando a Jerry deberemos escapar a la persecución de su incondicional enemigo Tom.



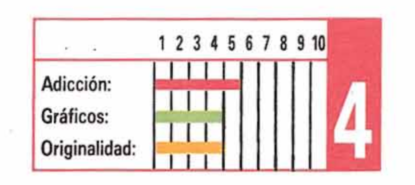
Al introducirnos en la ratonera el desarrollo cambia completamente trasladándose la acción a un túnel.

Empecemos diciendo que el desarrollo, argumento y objetivos del juego son de lo más simple y poco original que hemos visto en mucho tiempo: sencillamente, controlamos a Jerry, el ratón, y todo lo que tenemos que hacer es recoger los diferentes pedazos de queso que se hayan repartidos a lo largo de las cinco habitaciones que componen la casa. Mientras lo intentamos, Tom se dedicará a perseguirnos incansablemente, tratando de capturarnos por todos los medios. Disponemos de un tiempo límite para llevar a buen término nuestra misión, y cada vez que seamos capturados por nuestro eterno enemigo seremos penalizados con una pérdida de 30 segundos. Esquivar a Tom no es demasiado difícil, ya que contamos con la posibilidad de subirnos y movernos por los muebles que decoran las habitaciones, donde estaremos a salvo de las garras de nuestro gatuno adversario. También contamos con la posibilidad de hacerle todo tipo de «perrerías» (valga el contrasentido), tales como arrojarle los objetos que se encuentran encima de los muebles de las habitaciones o depositar en el suelo escurridizas cáscaras de plátanos, ideales para convertir rápidamente a un gato enfurecido en un gato patinador.

El paso de una habitación a otra se realiza a través de las ratoneras, si bien dada la circunstancia de que sólo hay una en cada habitación y que la estructura de la casa es circular una vez que salgamos de la primera habitación sólo podremos volver a ella tras haber recorrido las otras cuatro, por lo que no es conveniente cambiar de habitación hasta haber recogido todos los trozos de queso repartidos en la que nos encontremos. Al introducirnos en una ratonera el desarrollo del juego cambiará totalmente, y por unos instantes nos encontraremos corriendo a través de un túnel —en pantalla se simula con una perspectiva tridimensional frontal— en el que encontraremos diferentes objetos que se abalanzan hacia nosotros, como el queso, que al ser recogido nos proporcionará algún tiempo extra, y otros como las ratoneras y los petardos que tendrán justamente el efecto contrario si nos tocan.

Desgraciadamente lo peor de este «Tom y Jerry» no es solamente su simple desarrollo, sino que además este particular se ve acompañado por una escasísima calidad gráfica tanto en el diseño de los personajes como en el de los decorados, así como por una exasperante lentitud y falta de realismo en los movimientos, lo cual contribuye a que en definitiva la opinión general sobre el juego sea tremendamente pobre. ■

J.E.B.




¡LINEA DE FUEGO!
COLECCION
DINAMIC-90
ASPAR
SATAN
DINAMIC
AMSTRAD
DINAMIC 90
AMSTRAD
SATAN
NAVY MOVES
ACCION Y RITMO TREPIDANTES.
UNA COLECCION INIMITABLE
CON CINCO INOLVIDABLES TITULOS.
SPECTRUM,AMSTRAD,MSX (cassette y disco),PC*
*En las versiones PC los titulos de los video-juegos serán los siguientes:
GAME OVER, PHANTIS, MEGACORP, FREDDY HARDEST Y NAVY MOVES.
GUERREROS, ARMAS, LUCHA, MAGIA...
HAY QUE ACABAR CON... SATAN.
SPECTRUM,AMSTRAD,MSX (cassette y disco).
DINAMIC
LIDER EN VIDEO-JUEGOS
PLAZA DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID, 27-5. 28080 MADRID. VENTAS POR CORREO: (91) 542 72 87. TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: (91) 673 90 13

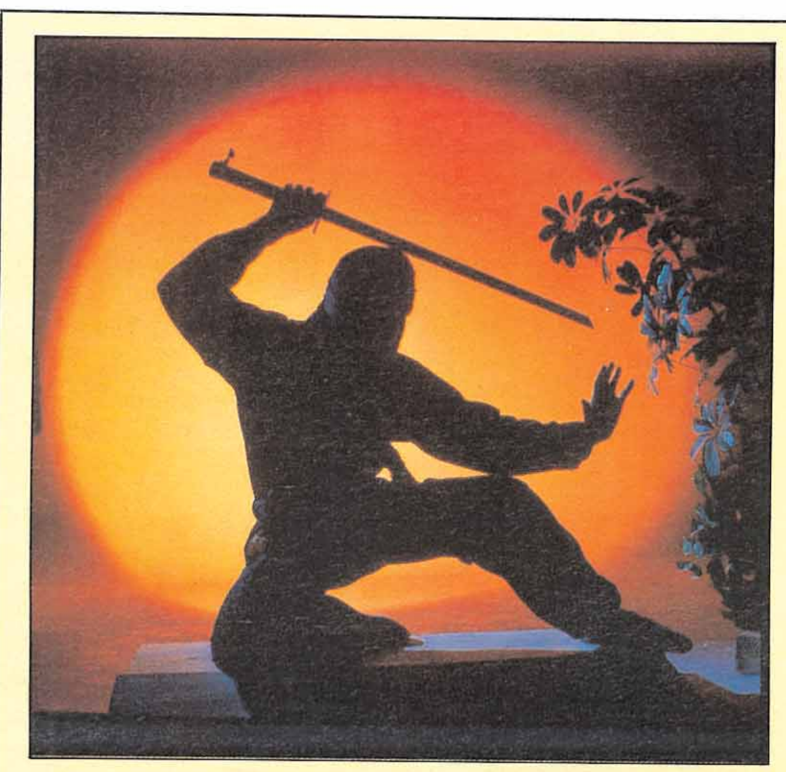

SOFTWARE


SOFTWARE


SOFTWARE


SOFTWARE


SOFTWARE



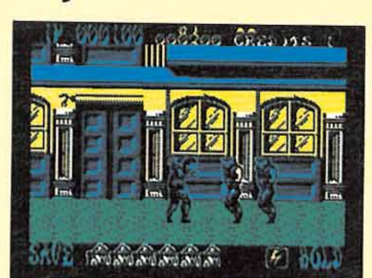
SHINOBI

Más guerreros Ninjas

VIRGIN GAMES
Spectrum, Amstrad, Commodore
V. Comentada: Spectrum

De la mano de Virgin nos llega una nueva conversión de una máquina recreativa, que responde al nombre de «Shinobi». El Imperio del Crimen, una vez más, ha logrado dominar otra gran ciudad; esta vez la ciudad infectada ha resultado ser Pekín. Sin embargo, y siempre hay un «pero», han cometido un error. Entre los niños que esta banda ha secuestrado se encuentra el hermano pequeño de «Shinobi», el cual, como todo el mundo sabe, es el más famoso de los ninjas. Shinobi ha decidido no sólo rescatar a su hermano, sino al resto de los chicos y acabar con la banda de malhechores que han tomado por asalto Pekín.

No os va a resultar nada fácil. Una multitud de enemigos os estará esperando en el camino y todos ellos tienen algún «argumento» para intentar convenceros de que lo mejor que podéis hacer es abandonar. Para defendernos, o mejor dicho, para atacar y deshacernos de estos sujetos disponemos de las famosas «estrellas de la muerte» y de un supersalto con el que acceder a los recodos más inaccesibles donde se hayan escondidos los rehenes. Además, dispondremos de un conjuro especial que al ser invocado, provocará la muerte instantánea de todos los enemigos que se hallen cerca.



Nuestro cometido es rescatar seis personajes secuestrados por los malvados.

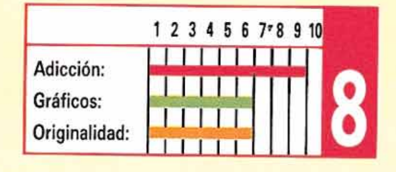


Para defenderse el héroe cuenta con sus shurikens y su espectacular salto.

Disponemos de tres vidas para intentar llevar a buen término la misión, y deberemos rescatar seis chinitos en cada nivel. Cada tres de estos niveles componen una fase, y al final del tercer nivel (fin de fase), nos encontraremos con un monstruo especialmente difícil de matar. Si lo conseguimos, accedemos a un minijuego con el que podemos conseguir puntos extra.

En «Shinobi» se ha buscado ante todo la adicción. La conversión no explota el Spectrun al límite, como ha ocurrido con otras conversiones aunque tampoco es mala. Se ha utilizado la técnica del «Double Dragón», es decir, decorados a base de gráficos de gran tamaño y poco detallados y scroll y movimientos rápidos, pero a base de avanzar muchos pixels en cada secuencia, lo que se traduce en una cierta brusquedad del desplazamiento. A cambio, las pantallas poseen color y, lo que es más importante, la adicción mantiene un nivel alto, acorde con su dificultad, bastante alta (sobre todo a partir de la tercera fase). «Shinobi», a pesar de su precariedades técnicas, conserva el ambiente de la máquina original y resulta divertido y adictivo. ■

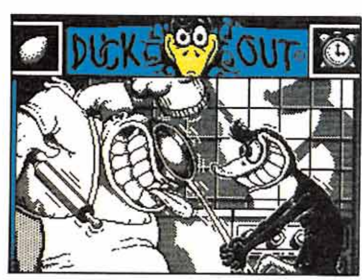
A.M.



DUCK OUT

Un pato nada timorato

XORTRAPA
Spectrum, Amstrad,
V. Comentada: Spectrum



El juego desborda originalidad y sentido del humor por los cuatro costados.

Dicen que en todas partes cuecen habas...Parece ser que una banda de malhechores ha secuestrado a la novia de «Ducky», el famoso detective conocido por su lucha contra la mafia. Éste, dolido por tan deleznable acto, ha decidido vengarse y rescatar a su novia, pase lo que pase, y pese a quien pese. Como veis, el argumento ya nos suena algo de programas anteriores, pero...¿Qué diríais si en este caso nuestro héroe es un pato?.

Efecticamente, «Duck Out», es un programa que tiene por protagonista a un pato, el cual deberá deshacerse de cuantos obstáculos le salgan al paso, de manera que pueda recuperar a su «patita» preferida. El juego se halla compuesto por tres fases: la cocina, la calle y el parque.

En la primera fase, tendremos que luchar con cocineros cuyo cuchillo parece estar ansiando cocinar un pato a la naranja; cuchillos, tenedores y cubiertos varios pasarán volando a través de la habitación en busca de nuestra cabeza o nuestro corazón y perros, gatos y ratones, ademas de su lucha particular tendrán otra pendiente con nosotros, sin contar con las T.V.N.I. (tartas volantes no identificadas).

En la segunda parte, nos las veremos con atracadores nocturnos a punta de navaja, bulldogs, gatos y ratones, como anteriormente, a los que se unirán mosquitos y murciélagos.

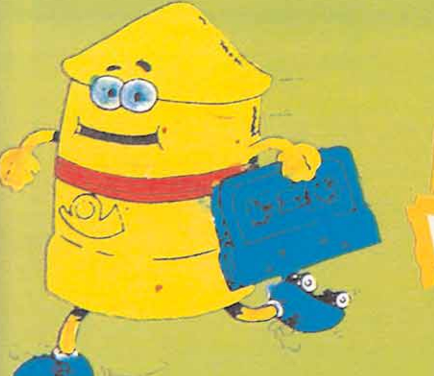
Para terminar, nos trasladaremos al parque, donde el atracador deja paso al macarrilla que, a punta de navaja, intentará acabar con nosotros sin contemplaciones y donde la fauna que nos acompañaba en fases anteriores no parece traer mejores intenciones.

«Duck Out» es un arcade de scroll horizontal en ambas direcciones, de desarrollo un tanto repetitivo, pero que posee un gran aspecto: es realmente original y desborda sentido del humor por todos los lados. Si no fuera por esto, se hubiera convertido en un arcade del montón, incluso aburrido, pero merece la pena jugar y terminarlo, porque está lleno de detalles que logran sacarte una sonrisa. Los gráficos parecen sacados de los dibujos animados, y el resto de las facetas del juego, como decorados y animación de los personajes siguen la misma tónica.

En definitiva, «Duck Out» es un programa que nos ha sorprendido por su originalidad y nos ha divertido por su desarrollo. Si a eso le añadimos un final que hace que merezca la pena terminar el juego, no nos queda sino felicitar a los programadores, deseando que en posteriores producciones mantengan el nivel de originalidad y humor, elevando en lo posible la calidad del «gameplay» (que, pese a todo, es bastante repetitivo).

A.M.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
7





MAIL SOFT





P.º de Sta. María de la Cabeza, 1
28045 MADRID

Montera, 32, 2.º
28013 MADRID

HORARIOS DE PEDIDOS:

LUNES A VIERNES DE 10.30 A 20.30	SABADOS DE 10.30 A 14	(91) 239 34 24 239 04 75
LUNES A VIERNES DE 15 A 19.30		(93) 311 39 76
TIENDA MONTERA (91) 522 49 79		



SE EL PRIMERO EN TENER LAS ULTIMAS NOVEDADES CON MAIL SOFT

BITS	SPECT	AMST	COM	MSX	A DIS
07 Licencia Matar	1.200	1.200	1.200	1.200	1.900
X1 Corsarios+M. Zone	875	875		875	
aargg! (N)	975	975	975	975	1.950
badía del crimen	595	595		595	
ction Fighter (N)	975	975		975	1.900
ction Service		875	875		1.900
fter the war	975	975		975	1.950
ltered Beast (N)	1.200	1.200	1.200	1.200	1.900
rhem	495	495			
stromarine Corps (N)	975	975		975	1.950
TF Chuck Yeagers (N)	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950
verno	875	875		875	1.995
arbarian II	875	875	875	875	1.900
atalla Inglaterra		495	495		
atman the movie	1.200	1.200	1.200	1.200	1.900
each Volley (N)	875	875	875		1.900
omber (N)	1.200	1.200	1.200		1.900
onx (N)	975	975		975	1.900
ffalo Bill's (N)	1.200	1.200	1.200		2.250
tragueño II	1.200	1.200		1.200	1.900
bal (N)	1.200	1.200	1.200		1.900
pitán Trueno (N)	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950
zafantasmas 2 (N)	1.200	1.200	1.200	1.200	1.900
ess Player 2150 (N)	1.200	1.200			2.450
lossus 4 Chess	975	975	975	975	2.500
ntinental Circus (N)	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950
smic Sheriff (N)	975	975		975	1.950
azy Car II	875	875			1.995
rk Century (N)		875			1.995
namite Dux (N)	875	875	875		1.900
minator	875	875	875		1.900
uble Dragon	975	975	975	975	1.950
agon Spirit (N)	875	875	875		1.900
annar (N)	875	875		875	2.250
ller (N)	875	875	875	875	1.950
ck Out (N)	975	975		975	1.950
ropean Five a Side	595	595			
rari Fórmula 1 (N)	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950
hting Soccer (N)	975	975	975		1.900
otball Manager II	1.200	1.200	1.200		2.250
gotten Worlds	875	875	875		1.900

8 BITS	SPECT	AMST	COM	MSX	A DIS
Freddy H. Manhatan S	975	975	975	975	1.950
Games Summer Ed.	1.200	1.200	1.200		1.900
Gazza's Super Soccer (N)	875	875			1.995
Ghost's & Gouls (N)	975	975	975		1.900
Hard Driving (N)	1.200	1.200	1.200		1.900
Hypsys (N)	975	975		975	1.950
Indiana Jones	1.200	1.200	1.200	1.200	1.900
Jabato (N)	975	975	975	975	1.950
Kick Off (N)	1.200	1.200	1.200		2.250
Knight Force (N)	875	875			1.995
La aventura original	975	975	975	975	1.950
Last Ninja 2	875	875	875		1.900
Liberator (N)	875	875		875	1.995
Livingstone II (N)	1.200	1.200	1.200	1.200	1.900
Los Intocables (N)	1.200	1.200	1.200		1.900
Michel	1.200	1.200		1.200	1.950
Minigolf (N)			875		
Mir 29 Soviet	595	595	595		
Moonwalker (N)	1.200	1.200	1.200		1.900
Mortadelo y Filemón II (N)	1.200	1.200		1.200	1.950
Mot	1.200	1.200	1.200	1.200	1.900
MR. HELI (N)	975	975		975	1.900
Munsters	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950
New Zealand Story	875	875	875		1.900
Operation Thunderbol (N)	1.200	1.200	1.200		1.900
Operation Wolf	875	875	875	875	
OTAN Europa	495	495	495		
Out Run	1.200	1.200	1.200	875	1.900
Out Run Europa (N)	1.200	1.200	1.200		1.900
Pack a toda máquina (N)	1.350	1.350	1.350	1.350	2.250
Pack Dinamic 90 (N)	1.450	1.450		1.450	2.500
Pack Story so Far V4 (N)	1.900	1.900	1.900		2.250
Pack Top by Topo	1.200	1.200		1.200	1.900
Passing Shot	875	875	875	875	1.900
Perico Delgado	1.200	1.200		1.200	2.250
Petrovic	1.200	1.200		1.200	1.900
Pictionary (N)	1.995	1.995	1.995	1.995	2.750
Pogotrón (N)	875		875		
Power Drift (N)	1.200	1.200	1.200	1.200	1.900
Power Play	875	875	875		1.900
R-Type	875	875	875		1.900

8 BITS	SPECT	AMST	COM	MSX	A DIS
Rally Cross (N)	1.200	1.200	1.200		2.250
Ratas del desierto	495	495			
Red Heat	875	875	875		1.900
Renegade	595	595	595		
Rick Dangerous (N)	975	975			1.900
Rocky	250	250		250	
Running Man	1.200	1.200	1.200		1.900
Satán (N)	975	975		975	1.950
Sherman 44 Tank (N)		875			1.995
Shinobi (N)	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950
Silk Worm	875	875	875		1.900
Simulation Hits	2.595	2.595			3.595
Soldier of Light	875	875	875	875	1.750
Star War	595	595			
Storm Lord	875	875	875		1.900
Strider (N)	875	875	875		1.900
Strip Poker II	875	875		875	1.950
Super Sapiens (N)	875	875		875	1.995
Super Sky (N)	975	975	975		1.900
Super Wonder Boy (N)	875	875	875		1.900
Superscramble	875	875	875		
Telemark Warriors (N)	975	975		975	1.950
Test Drive II (N)	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950
Thunderbirds	875	875	875	875	1.900
Time Scanner	875	875	875		1.900
Tintín en la luna (N)	1.200	1.200	1.200		1.900
Tom y Jerry (N)	875	875	875	875	1.900
Toobin (N)	975	975	975		1.900
Top Gun	595	595	595		
Trivial Pursuit	1.995	1.995	1.995	1.995	2.750
Turbo Cup		875			2.250
Turbo Out Run (N)	1.200	1.200	1.200		1.900
Tusker (N)	875	875	875		1.900
Viaje Centro Tierra (N)	1.200	1.200		1.200	1.900
Vigilante	875	875	875		1.900
Volleyball Simulator (N)		875	875		1.900
Wanderer 3D	975	975	975		1.900
War in the Middle Ea (N)	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950
Wild Streets (N)	875	875			1.995
Xenon	875	875	875	875	1.950
Xybots	875	875	875	875	1.900

N = Novedad (estos programas irán apareciendo a lo largo del mes, resérvalos y sé el primero en tenerlos).

16 BITS	PC 5	PC 3	ATARI	AMIGA
2000 L. Viaje Submari. (N)	2.850	2.850	2.850	2.850
Action Fighter (N)	1.990	1.990	1.990	1.990
Altered Beast (N)			1.990	1.990
Arnhen	2.250	2.450		
Aspar	1.900	1.900	2.500	2.500
Asterix Golpe Menhir (N)	2.850	2.850	2.850	2.850
Baal	2.750	2.750	2.250	2.250
Barbarian II	1.990		2.500	2.500
Beach Volley (N)	1.990	2.250	1.990	1.990
Blood Money (N)	2.250	2.250	2.250	2.250
Buffalo Bill's (N)	2.450	2.450	2.450	2.450
Capitán Trueno (N)	2.500	2.500		
Cazafantasmas 2 (N)	1.990	1.990	1.990	1.990
Chessplayer 2150 (N)			3.995	3.995
Chuck Yeager's 2.0	5.000	5.000		
Continental Circus (N)			2.500	2.500
Corsarios	2.850	2.850	2.850	2.850
Cosmic Sheriff (N)	2.500	2.500		
Crazy Car II	1.990	1.990	1.990	1.990
Demon Stalker (N)	2.500	2.500		
Double Dragon	2.250	2.250	2.250	2.250
Dr. Doom's Revenge (N)	2.250	2.250	2.250	2.250
Dragon Spirit (N)			2.250	1.990
Dynamite Dux (N)			1.990	1.990
F-16	4.995	4.995	4.995	4.995
Ferrari Fórmula 1 (N)	2.500	2.500	2.500	2.500
Fighting Soccer (N)			1.990	1.990
Flight Simulator III	9.500	9.500		
Football Manager II	2.450	2.450	2.450	2.450
Fredy H. en Manhattan	2.500	2.500	2.500	2.500
Garfield 2 (N)	2.500	2.500	2.500	2.500
Gazza's Super Soccer (N)			2.250	2.250
Hermes (sim. vuelo) (N)	4.995	4.995	4.995	4.995
Indiana Jones	1.990	2.250	2.250	1.990
Iron Tracker (N)			2.250	1.990
Jabato (N)	2.500	2.500	2.500	2.500
Jack Nicklaus Golf (N)	2.500	2.500	2.500	2.500
Kick Off (N)	2.850	2.850	2.850	2.850
Knight Force (N)	2.250	2.250	2.250	2.250
Last Ninja 2 (N)	1.990	1.990	1.990	1.990
Livingstone II (N)	2.850	2.850	2.850	2.850
Magic Johnson Basket (N)	2.500	2.500		2.500
Menage	1.990	2.250	2.250	1.990
Michel	2.500	2.500		
Mot (N)	2.850	2.850	2.850	2.850
Nethermain	1.990	2.250	2.250	1.990
New Zeland Storys			2.250	1.990
No Exit	2.850	2.850	2.850	2.850
Odojob (virus Killer) (N)	9.950	9.950		
One on One II	1.900	1.900		
Out Run	2.250	2.250	1.990	1.990
Pack Dinamic 90 (N)	3.900	3.900		
Passing Shot (N)			1.990	1.990
Pictionary (N)	2.750	2.750	2.750	2.750
Pimball Magic (N)	2.250	2.250	2.250	2.250
Populous & Pr. Lands (N)	5.000	5.000	5.000	5.000
Power Drift (N)			1.990	1.990
Rally Cross (N)	2.450	2.450	2.450	2.450
Ratas del desierto	2.250	2.450		
Rick Dangerous (N)	1.990	1.990	1.990	1.990
Roger Caster (N)	2.850	2.850	2.850	2.850
Run The Gauntlet (N)			2.250	2.250
Sherman 44 Tank (N)	2.250	2.250	2.250	2.250
Shinobi (N)			2.500	2.500
Silk Work			1.990	1.990
Skweek	2.250	2.250	2.250	2.250
Sky Doo	2.850	2.850	2.850	2.850
Sleeping Gods Lie (N)	2.950	2.950	2.950	2.950
Spherical (N)			1.990	1.990
Steel Thunder (N)	2.500	2.500	2.500	2.500
Strip Poker II	2.250	2.450	2.250	2.250
Sub Attack 688 (N)	5.000	5.000		
Super Wonder Boy (N)			1.990	1.990
Telemark Warriors (N)	2.500	2.500	2.500	2.500
Test Drive II (N)	2.500	2.500	2.500	2.500
The Shadow of Beast (N)			2.250	2.250
Trivial Pursuit	2.750	2.750	2.750	2.750
Volley Ball Simulator (N)	2.850	2.850	2.850	2.850
War in the Middle E. (N)	2.500	2.500	2.500	2.500
Wild Street (N)	2.250	2.250	2.250	2.250
Xenon 2 (N)			2.250	2.250

CARTUCHOS	MSX
Aleste (MSX II)	4.900
Androginus (MSX II)	4.900
Dunshot Basquet	4.900
F-1 Spirit	5.900
Kings Valley II	6.900
Kontra Konami (MSX II)	6.900
Maze of Galius	4.900
Nemesis III	6.900
Salamander	5.900
USAS (MSX II)	4.900

Ordenadores

Si piensas cambiar de ordenador, MAIL SOFT te lo pone en casa (en cualquier punto de España) en menos de 24 h., sin gastos de envío y a estos precios.



AMIGA

520 ST FM + 20 juegos regalo: After Burner, R-TYpe, Out Run, Xenon, Super Hang-on, Double Dragon, Predator, etc... + 7 utilidades

74.900 ptas. (IVA incluido)

AMIGA 500 + 20 programas de regalo + PACK APPETIZER valorado en **12.500 ptas.**

- Write (procesador de textos)
- Paint (dibujo)
- Music (música)
- Tile (puzzle)

97.500 ptas. (IVA incluido)

Periféricos

SPECTRUM

Cable Audio +3	1.200
Interface Kempston	1.800
Multiface 3	11.500
Multijoysticks	3.800
Phoenix	6.500
Transtape	7.900
Disco Pack + 3 (copia cinta-disco)	2.950

COMMODORE

Cassette	6.500
Reset Pokeador	1.500
Interface Copiadores Audio:	
Con fuente	3.900
Sin fuente	2.900
Final Cartrige III	9.900

DISCOS

10 discos 3"	4.850
10 discos 3" 5'	2.000
10 discos 5 1/4	750

AMSTRAD

Cable Audio	1.200
Corrector 2 Joystick	2.200
Modulador	9.800
Multiface Two	16.500

JOYSTICKS

Cheetah 125+	1.800
Cheetah Mach I	2.595
Konix Autofire	2.595
Konix +2 +3	2.595
Megablaster	1.500
Pro 5.000	2.800
Zero-Zero	1.900
Stick Ball	995
Gun Stick	6.900
PC Joystick + Tarjeta	6.000
PC Zero-Zero + Tarjeta	7.900



Libro USA para AMIGA y revistas USA y U.K. para ATARI y AMIGA

AMIGA TOOL, diciembre, **995 ptas.** (revista en disco)

Mouse Pad, **1.900 ptas.**

Ampliación de memoria A-500, **23.900 ptas.**

Unidad 3 ½ externa A-500, **22.900 ptas.**

Cartuchos MSX (consultar)
Discos +3 (consultar)
Micromanías al mejor precio

... y muchos más juegos ¡solicita catálogo!

ENVIA ESTE CUPON A MAIL SOFT - MONTERA, 32, 2.º - 28013 MADRID

NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION PROVINCIA
TELEFONO C.P.
MODELO ORDENADOR
N.º CLIENTE
☐ NUEVO CLIENTE
FORMA DE PAGO:
CONTRA REEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
☐ LISTADO DE PROGRAMAS	
GASTOS DE ENVIO	0
TOTAL	200

CURRO JIMÉNEZ

¡Manos arriba!

ZIGURAT
Disponible: Spectrum, Amstrad, MSX
V. Comentada: Spectrum



Nuestro personaje cuenta con la posibilidad de disparar con su trabuco para defenderse.



«Curro Jiménez» es un rápido arcade dividido en ocho fases de diferentes características.

Arcadia, el equipo que ha realizado este «Curro Jiménez», es un grupo de jovenes programadores santanderinos que dotan a sus programas de un estilo propio y peculiar que los hace fácilmente reconocibles.

En este caso, el argumento del que han partido, para la realización de su último trabajo, no puede tener un sabor más típicamente español, como sin duda habréis deducido ya, al ver el nombre de su personaje protagonista: Curro Jiménez. Si recordáis las aventuras televisivas de este bravo bandolero, a buen seguro que no habréis olvidado que en éstas nunca faltaba lo que precisamente es la constante en este juego de Arcadia: su lucha contra los invasores franceses. De hecho «Curro Jimenez» es un rápido arcade dividido en ocho fases en las que nuestro protagonista va a ser acosado por cientos de soldados «gabachos». El desarrollo del juego cambia notablemente de unos a otros niveles, y mientras que en algunos de ellos nos encontraremos a lomos de un brioso corcel, en otros no contaremos con otro medio de transporte que no sean nuestras propias piernas, e incluso existe un nivel en el que nos encontraremos sobrevolando en globo un campamento francés.

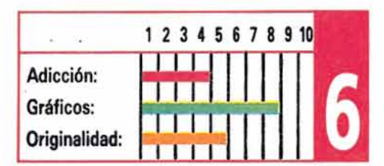
Nuestro personaje cuenta con la posibilidad de disparar su trabuco para defenderse de los ataques enemigos, excepto en el caso de la fase del globo, en cuyo caso serán cartuchos de dinamita (que a diferencia de las balas tendremos que recoger y se irán agotando a medida que los utilicemos), y en el transcurso del juego podrá recoger cofres en los que encontrará sorpresas tales como vidas extras o 30 cartuchos de dinamita.

Otra dificultad añadida que encontraremos, en las fases a caballo, es la existencia de barreras que tendremos que saltar, ya que en caso de que choquemos con ellas perderemos una de las tres vidas con que comenzamos la misión. Otra posible forma de perder una vida es que se agote nuestra barra de energía, situada en la parte inferior derecha del marcador, y que disminuye a medida que somos alcanzados por los disparos de nuestros enemigos.

De todo lo dicho hasta el momento deduciréis fácilmente que «Curro Jiménez», a excepción de su original protagonista, incluye pocos detalles realmente sorprendentes en su desarrollo, y, en realidad, durante la mayor parte del juego todo lo que tendremos que hacer será avanzar ininterrumpidamente sin cesar de disparar. Tan solo las fase del globo resulta medianamente original y algo más entretenida, y en general el juego, aunque posee un nivel de dificultad bastante aceptable no logra crear un grado de adicción significativo.

Técnicamente, sin embargo el juego mantiene un buen nivel, y por lo menos en todo lo referente al diseño de los personajes y decorados ha sido bastante cuidado, si bien tampoco esto contribuye demasiado a elevar la impresión general sobre el juego, que desgraciadamente es bastante pobre.

J.E.B.

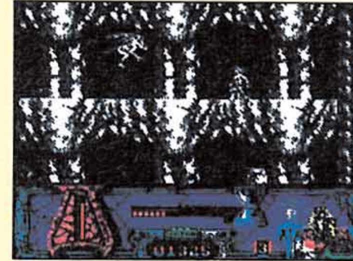




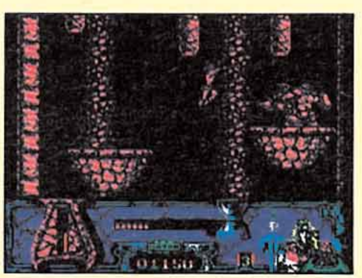
SATÁN

Conversiones aparte

DINAMIC
Spectrum, Amstrad, MSX
V. Comentada: Spectrum



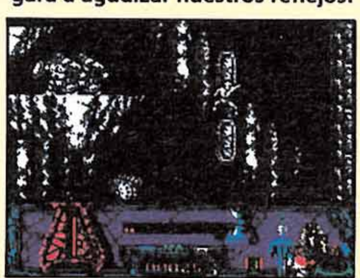
El objetivo en la primera fase es devolver a Satanás al infierno.



Para convertirnos en magos es preciso recoger los tres pergaminos.



El acoso de los enemigos nos obligará a agudizar nuestros reflejos.



Tanto los gráficos como los decorados están muy bien diseñados.

Dinamic nos presenta un nuevo juego, que responde al nombre de «Satán». El argumento cuenta que en algún lugar perdido, en los confines del espacio y el tiempo, las fuerzas del mal se apoderaron del universo, con lo que los magos que gobernaban, por aquel entonces, el mundo cayeron bajo el poder maléfico de Satanás.

Como suele ocurrir en acontecimientos como éstos, sólo un guerrero de valor constatado y astucia sin igual puede enmendar tal entuerto, pero en este caso necesitará aprender y aprehender todos y cada uno de los secretos de la magia. Aunando magia y valentía nos adentraremos en el Palacio de las Nubes y comenzaremos nuestra misión.

Satán es un programa de doble carga, lo que viene siendo habitual en esta casa, de un tiempo a esta parte; para acceder a la segunda necesitaremos la clave que se obtiene al finalizar la primera fase.

Esta primera fase nos ofrece la oportunidad de acabar con Satán y devolverle al lugar de donde nunca debió salir, el Infierno. Para ello, deberemos recorrer los territorios de la Tierra de la Magia Perdida, al mismo tiempo que recogemos los tres pergaminos mágicos, condición necesaria para convertirnos en mago.

A lo largo del camino, como mandan los cánones, nos enfrentaremos a los «malos» por un lado, y por el otro, iremos recogiendo y usando las «ayuditas». Entre los primeros, los escuderos, leñadores, enanos, aves de mal agüero y los Tam Lin, que custodian los pergaminos. También dispondremos de un tiempo límite que nos dificultará aún más las cosas. En el lado positivo, monedas(puntos), gemas (más puntos aún), elixir (energía)...

En la segunda carga el objetivo es liberar a los magos presos en los alrededores del Palacio de las Nubes y destruir las fuerzas del mal.

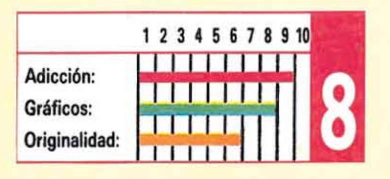
Aquí Satanás adoptará distintas formas con el único objetivo de acabar con tu vida; nos encontraremos con Lucifer tal cual es, con los «Cyphers», aves que se reproducen a su muerte y los «Damiens», que además de volar no dejarán de dispararte. En esta segunda parte, siguiendo otra moda en los arcades lanzados recientemente, podremos recoger una serie de monedas al matar enemigos; con estas monedas podremos comprar elementos de gran ayuda a lo largo del juego en la tienda del mago Brownie. Esta última, a diferencia con otros arcades, no estará a la vista sino que tendremos que encontrarla.

Como ocurría en la fase anterior también podremos beneficiarnos aquí de ayudas, las cuales adoptarán forma de teletransportes, scanners, hachas, energía y demás elementos al uso. Si conseguimos destruir a todos los satanes y liberar al menos un mago, habremos completado la misión.

Satán es un arcade de plataformas, en el que tendremos que acabar con un buen número de enemigos y visitar unos cuantos lugares si queremos triunfar en nuestro cometido.

Es un arcade de calidad alta, con unos gráficos bien diseñados y mejor animados, decorados asimismo buenos, movimiento rápido y dificultad aceptable que nos permitirá jugar bastante rato antes de que se nos acabe la partida. Sonido también bueno, pantallas bicolores y únicamente lamentar la brusquedad del scroll (en cualquier dirección), que puede llegar a resultar un tanto molesta cuando llevas bastante tiempo jugando. Y un parecido nada casual y anecdótico con la máquina de las salas recreativas «Black Tiger» ¿Problemas a la vista?.

A.M.



¡¡HAN VUELTO!!

SPECTRUM / AMSTRAD
AMSTRAD DISCO / MSX / COMMODORE
AMIGA / ATARI

CAZAFANTASMAS II







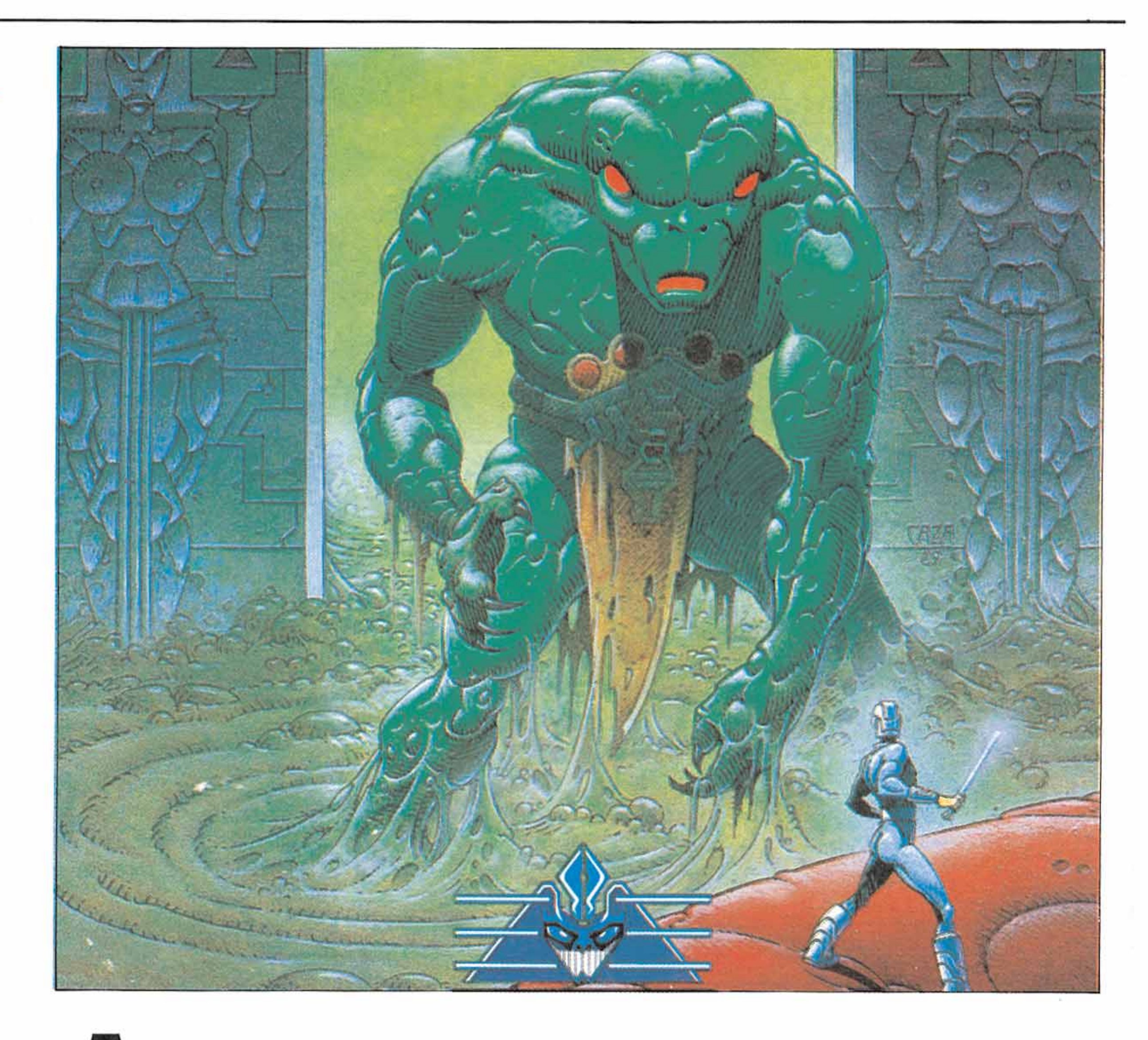
Mucho más que un juego

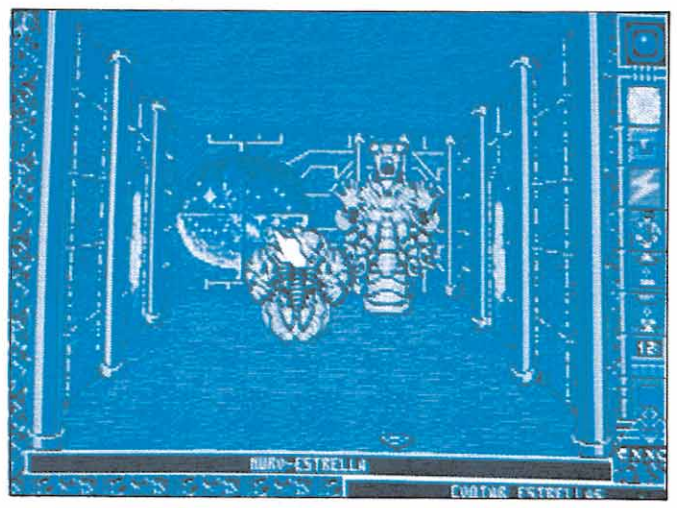
KULT

■ EXXOS ■ V. Comentada: ATARI

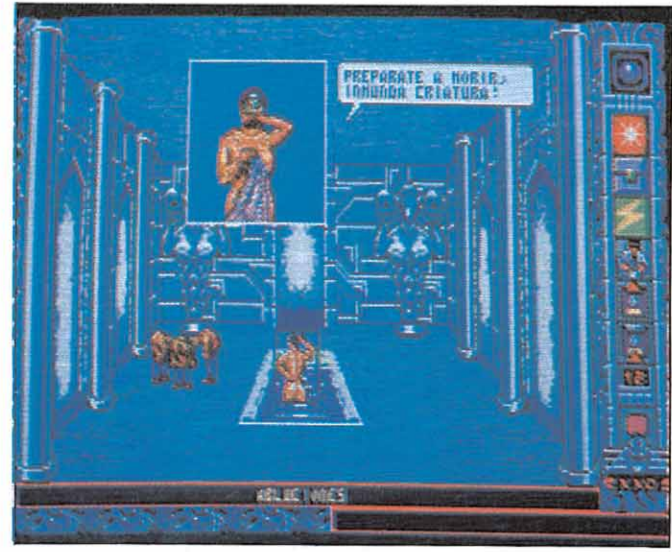
■ Disponible: PC, ATARI, AMIGA

Las dos anteriores producciones de Exxos, «Captain Blood» y «Purple Saturn Day» destacaron por una u otra razón. El primero de ellos lo hizo, sin duda, por su complejidad y originalidad, y el segundo por sus increíbles gráficos. Ahora con «Kult», su nueva creación, han conseguido aunar en un solo programa todos estos elementos para dar forma a una impresionante aventura.





Cada vez que con el icono seleccionamos un objeto aparecerá el cerval en el que se contienen las acciones que podemos realizar.



El sencillo manejo por iconos facilita nuestro objetivo.

Antes de empezar a hablar de «Kult», es prácticamente imprescindible hacer referencia a dos cuestiones sumamente importantes sobre él. En primer lugar que su argumento y desarrollo son tan complejos y originales que resulta realmente difícil intentar condensarlo en estas páginas; y en segundo lugar, que «Kult» —como otros muchos títulos que sorprenden por su originalidad— resulta también difícil de clasificar, si bien reune en su desarrollo elementos de aventura conversacional y juego de «role-playing», todo ello manejado por un cómodo y completo sistema de iconos.

La historia que «Kult» nos cuenta habla del pueblo Protozorq, elegido por el Dios Zorq para engendrar la Nueva Raza, creada para reinar en la tierra y someter a todos los pueblos. Con este fin Zorq creó una desovadora, donde junto con la hembra mejor formada del pueblo Protozorq engendró las semillas de la raza elegida. Pero cuando la hembra engendradora parió, sus hijos, nacidos de multitud de huevos, se devoraron los unos a los otros, hasta el último de ellos. Entonces Zorq decidió regresar a los cielos para ir en busca del Komponent, el elemento sagrado necesario para la creación de la Nueva Raza, dejando encargado al pueblo Protozorq que eligiera un Protizim (jefe) que mantuviera viva la fe en Zorq y custodiase la desovadora.

Pero los años pasaron, y tras la muerte del Protizim Krill, fue elegido un nuevo Protizim de nombre Prass que desatendió los mandatos de Zorq y tomó por su cuenta la responsabilidad de crear la Nueva Raza, engañando al pueblo con infundios acerca de que su Dios les había abandonado para crear la raza elegida con otro pueblo. Así pues, Prass escogió de nuevo a una hembra Protozorq y engendró con ella en la desovadora, y el resultado fueron unos seres totalmente inútiles, los Vorts. Y la vergüenza cayó sobre el pueblo Protozorq, hasta el punto de que su Protozim les instó a que se masacraran como castigo por su falta de fe. Esta vez el pueblo no escuchó a Prass, y sólo él fue condenado a automasacrarse.

Después de ello, Deilos, el Poder del Abismo, fue elegido como Dios interino a la espera del regreso de Zorq, y el pueblo Protozorq vivió ya sólo con un único fin: escoger de entre ellos a los Divos, los encargados de comunicar a Deilos el sagrado mensaje de la vuelta de Zorq.

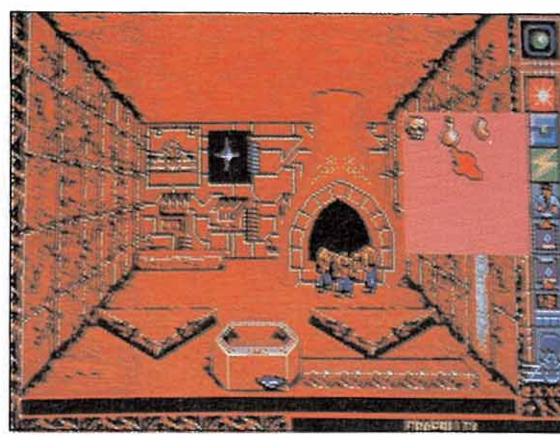
Y aquí es precisamente donde el juego comienza para nosotros, ya que nuestro cometido va a consistir en intentar superar las cinco pruebas (al hacerlo se nos entregará un cráneo como premio) necesarias para ser proclamado Divo. Al comienzo de la partida el Gran Maestro de las Pruebas nos entregará un objeto, revelándonos además en cuál de las pruebas nos puede resultar útil. A partir de ese mismo instante tendremos que empezar a valérnoslas por nosotros mismos, aprendiendo rápidamente a utilizar todas las posibilidades de los diferentes iconos, y sobre todo, tratando de actuar razonada , rápida y lógicamente en todas las situaciones.

El juego se maneja totalmente con el ratón, con el que no sólo podremos seleccionar los diferentes iconos, sino que también, por decirlo de alguna forma, se convertirá en nuestro medio de exploración de todo lo que en pantalla encontremos, así como en nuestro medio de comunicación con los diferentes personajes que en el juego aparezcan.

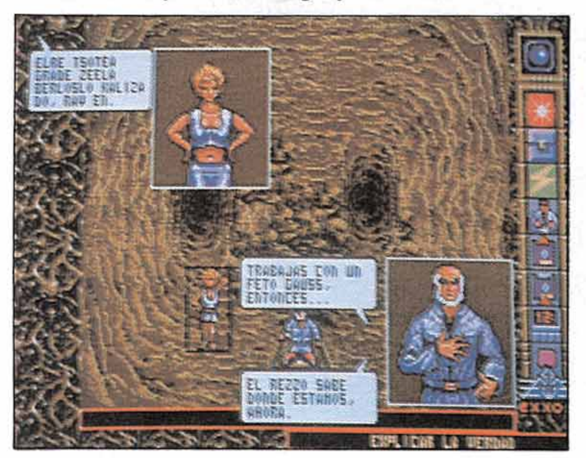
Cada vez que con el cursor del ratón seleccionemos un objeto o ser viviente aparecerá ante nosotros el cerval, una especie de



Foetus, —arriba a la izquierda—, se comunica con nosotros con un particular lenguaje fonético.



Como resultado de nuestras investigaciones obtendremos objetos que podremos transportar.



Durante el juego encontraremos diferentes personajes que no siempre estarán dispuestos a colaborar.



La traducción al castellano del juego es, sin duda, de agradecer.

cerebro con terminaciones en forma de bulbo. Cada uno de estos bulbos representa para nosotros una posible acción a realizar respecto de ese objeto o ser, de forma tal que seleccionando uno u otro podremos inspeccionarlo, leerlo, romperlo, hablarle, atacarle y un sinfín más de acciones destinadas a permitirnos avanzar en el juego. Algunas de estas acciones nos permitirán, en efecto, lograr algún resultado positivo, otras no nos servirán para nada, o, tal vez, no lo harán sin haber realizado previamente alguna otra acción, y como es de esperar, en el peor de los casos una elección equivocada o demasiado tardía puede conllevar el que nuestra vida y aventura acaben para siempre (disponemos de una única vida) trágica y horriblemente.

Con los iconos podremos coger o utilizar objetos, cargar o salvar una partida a disco, realizar una pausa, informarnos del tiempo que nos queda para completar la misión (disponemos de una hora en tiempo real), utilizar nuestros poderes PSY y comprobar el estado de nuestra energía PSY. Respecto a estos últimos hay que decir que poseemos una serie de poderes extrasensoriales, llamados PSY, que nos permiten realizar acciones tales como ver en la oscuridad (hipervisión), confundir la mente de los personajes más simples, leer los pensamientos de otros seres, utilizar una especie de vista «scanner» que nos permite visualizar objetos escondidos, manipular objetos mediante telequinesis, usar la fuerza asesina para librarnos de estorbos inoportunos o bien pedir ayuda a Divad, nuestro viejo maestro.

Falta solamente decir que en nuestro camino (el juego tiene un mapeado relativamente extenso, pero sencillamente increíble en cuanto a su concepción, ambientación y calidad gráfica) encontraremos una gran cantidad de personajes de diferente índole, algunos amistosos, otros realmente peligrosos e incluso algunos meramente pasivos. Sin embargo todos ellos tratados lógica e inteligentemente pueden resultarnos de utilidad, y si en caso extremo llegamos a aniquilar a alguno de ellos podemos sacar provecho de la situación robándole los objetos que transportara.

Por citar algunos encontraremos al Cambiador, a quien deberemos entregar los cráneos que vayamos consiguiendo, a Saura, la hembra elegida para crear con Zorq la nueva raza, a Shaifed, nuestra compañera, prisionera en el Templo (no estaría nada mal que la rescatáseis), por supuesto a otros aspirantes a completar las pruebas (y que tratarán por todos los medios de que nosotros no lo hagamos antes que ellos) y a uno de los personajes más curiosos del juego, Foetus, una especie de feto alienígena que desde la esquina superior izquierda de la pantalla y en su estrambótico (¡pero comprensible!) lenguaje fonético nos dará su particular punto de vista sobre cada situación en que nos encontremos.

Con todo esto lógicamente «Kult» no puede ser sino calificado como algo más que un simple juego: toda una aventura de la que nosotros seremos protagonistas y en la que cada momento y partida descubriremos nuevas opciones, personajes, situaciones, peligros y retos a nuestra imaginación. Todo esto, añadido a unos gráficos realmente excepcionales, a unos sonidos digitalizados tan curiosos como adecuados, a una traducción al castellano del juego y a una programación impecable, hace que sólo se pueda llegar a la conclusión de que esta nueva producción de Exxos es uno de los juegos más originales, perfectos y adictivos realizado para las máquinas de 16 bits. Auténticamente un juego de «kulto». ■

J.E.B.



Regreso al pasado

ACTION FIGHTER

■ *FIREBIRD* ■ *V. Comentada: ATARI ST*

■ *Disponible: ATARI ST, AMIGA, PC*

Nada más comenzar a jugar con «Action Fighter» uno no puede sino sentir que repentinamente ha realizado un viaje atrás en el tiempo para aparecer en la época en la que los primeros arcades hacían su aparición. Decimos esto porque esta nueva producción de Firebird, conversión de una máquina de Sega, no es prácticamente sino una nueva versión algo actualizada del legendario —pero algo caduco, todo hay que decirlo— «Spy Hunter».

Básicamente la estructura del juego es exactamente la misma, es decir, pilotamos varios vehículos a través de una carretera que aparece en pantalla vista desde arriba y desplazándose con «scroll» vertical de arriba a abajo. Por ella transitan a la vez multitud de vehículos enemigos que se obstinarán en ponernos en dificultades, ya sea entorpeciéndonos el paso, arremetiéndonos por detrás o incluso intentando sacarnos de la carretera.

Al comienzo del juego nos encontraremos a los mandos de una veloz motocicleta, pero una vez recogida una secuencia de letras, que irán apareciendo aleatoriamente en pantalla, contaremos con la posibilidad de alternar el control de la motocicleta con el de un coche, e incluso en algunas secciones especiales aéreas manejaremos un sorprendente coche-jet.

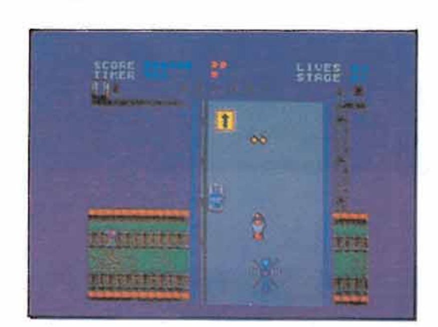
Cada uno de estos vehículos tiene sus propias características, y así, mientras que por ejemplo el coche es capaz de resistir las colisiones frontales y traseras adolece de escasa manejabilidad, la motocicleta, por su parte, es mucho más maniobrable pero, por contra, su delicado chasis la hace totalmente vulnerable a cualquier colisión.

Otro detalle también prácticamente calcado del «Spy Hunter» es el hecho de que ocasionalmente aparecerá en pantalla una furgoneta (con las letras de SEGA grabadas en su techo) que nos facilitará, por este orden, disparo doble, misiles, fuego trasero e inmunidad temporal si nos introducimos en su interior. En las secciones aéreas esta furgoneta será sustituída por un helicóptero, si bien los «extras» que nos concederá serán exactamente los mismos.

Al comienzo de cada sección —hay cinco en total— se nos encomendará una misión, y sólo cuando cumplamos todas ellas habremos culminado con éxito nuestra aventura.

En defintiva «Action Fighter» es un juego que parece salido directamente del pasado, y aunque es justo reconocer que su desarrollo es bastante adictivo y entretenido, a nivel técnico resulta tan simple que, frente a las grandes producciones aparecidas dentro de los 16 bits, este sencillo arcade se queda un tanto «pequeño». ■

J.E.B.



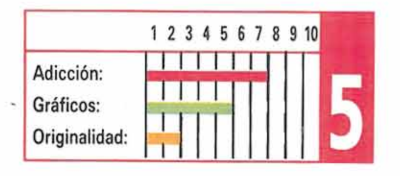
Básicamente la estructura del juego es la misma del legendario «Spy Hunter».



A medida que avanzamos recogiendo la secuencia de letras podremos cambiar de vehículo.



La adicción es el punto fuerte de un programa que se nos queda algo «pequeño».



Viejas ideas bien realizadas

DOGS OF WAR



- ELITE
- Disponible: ATARI ST, AMIGA
- V. Comentada: ATARI ST

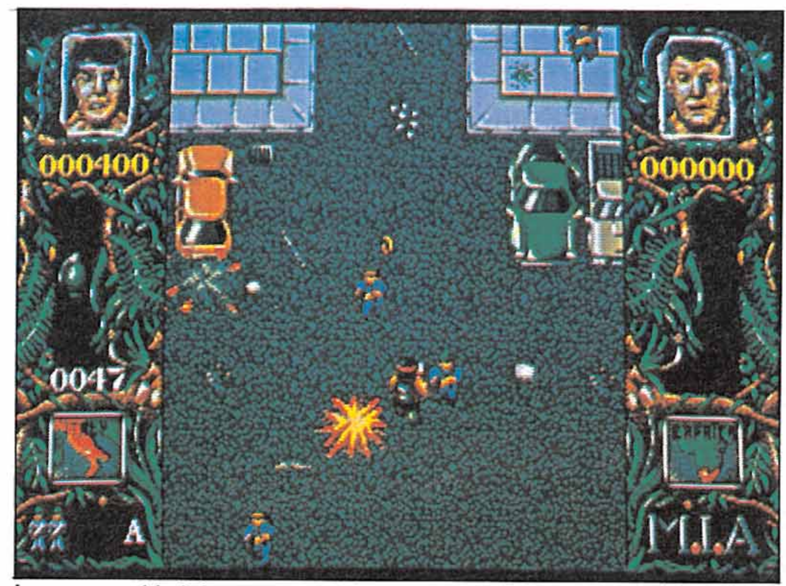
El «trabajo» de un mercenario siempre ha sido una tarea dura, que implica luchar en los más insólitos paises y estar siempre en constante peligro. Un juego de mercenarios que se precie debe tener estas características, y «Dogs of War» no es ninguna excepción.

El argumento de «Dogs of War» es simple: eres un famoso mercenario y debido a esto te llueven las «ofertas de trabajo» desde todas las partes del mundo. Lo primero que hemos de hacer es escoger una de estas misiones en el mapa que se nos presenta al principio. Los diferentes trabajitos que nos ofrecen van desde robar obras de arte en Perú (aunque, eso sí, sin tanta sutileza como Indiana Jones) a tener que rescatar en Italia al jefe de unos mafiosos secuestrado por una familia rival. Cada encargo tiene, claro, su precio, y éste varía según el caso.

Una vez realizada nuestra elección , nos vamos al almacén del traficante de armas. De allí podemos llevarnos, previo pago al contado (¡nada de tarjetas de crédito!), todos los juguetitos que nos permita nuestra economía en ese momento (que varía también según la misión). Desde luego, hay todo un arsenal a nuestra disposición, desde pistolas hasta antitanques y lanzallamas, pasando por toda la gama de fusiles de asalto de distinto alcance y ametralladoras, con alguna que otra granada de mano (muy útil por cierto) y toda la munición que queramos. Todos estos «artículos» tienen su precio y es de destacar el detalle de que la munición sea distinta según el arma que escojamos y no se hayan limitado simplemente a la elección de ésta, algo que contribuye a mejorar la atmósfera del juego.

Comienza la misión

Tras terminar nuestras compras, nos dirigimos ya al lugar en cuestión. Si nos consideramos con suficientes fuerzas para enfrentarnos con todos los enemigos y peligros que nos aguardan, nos podemos embarcar solitos en la aventura, pero si no es el caso es aconsejable que nos busquemos un amigo/a (lo cual no está mal en unos ambientes tan poco amistosos) y elijamos al principio la opción de dos jugadores que, como ya os habréis imaginado, pone a dos mercenarios simultáneamente en pantalla, lo que aumenta nuestras posibilidades de éxito, sobre todo al comprobar que por alguna extraña razón nuestros disparos no matan a nuestro compa... aunque bien es cierto que el lanzallamas si lo hace (bueno, qué queréis, serían ya demasiadas facilidades). En cualquier caso, la opción de dos jugadores a la vez es uno de los mejores detalles del juego y lo hace realmente mucho más divertido.



La gran cantidad de enemigos nos obligará a poner en juego toda nuestra habilidad, adquirida a lo largo de los años en batallas similares.

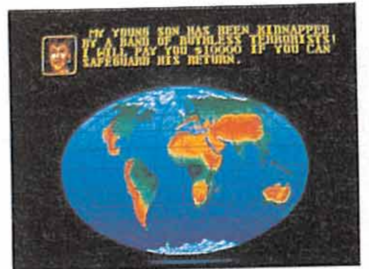


Los escenarios varían en cada misión, destacando la buena ambientación de cada uno de ellos.

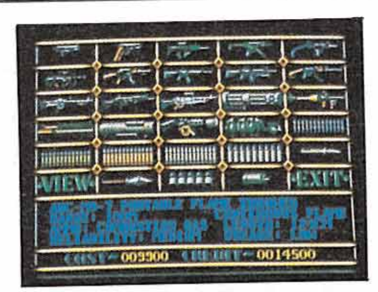
Los escenarios

Los escenarios en que se desarrollan las misiones son bastante similares entre sí. Los fondos cambian según sea una ciudad europea o un campo de prisioneros, por ejemplo, pero la estructura es muy similar, así como la disposición del scroll. En el scroll hay que destacar la combinación del vertical (que es el que se mantiene durante la gran mayoría del juego) con el horizontal, unas veces hacia la derecha y otras hacia la izquierda.

Al margen de escenarios urbanos o campestres, lo que sí nos encontramos siempre son los



En el mapa podremos observar y escoger la misión que nos interese.



Antes de que la misión dé comienzo es preciso comprar armamento.

miles y miles de enemigos de costumbre, aderezados esta vez con minas, barreras de lanzallamas, bunkers, autobuses fortificados, algún que otro jeep dándose una vuelta por ahí y muchas cosas más. Es el momento de sacar a relucir toda nuestra habilidad y experiencia de muchos años de combate por esos mundos y utilizar esos juguetitos que hemos adquirido. Sólo podemos utilizar un tipo de arma, así que, en lugar de hacer extrañas combinaciones con el joystick, cada vez que pulsamos una tecla cambiamos de arma; un sistema que resulta bastante cómodo. Así podemos llevar nuestro fusil, lanzallamas, etc y elegir en cualquier momento lo que precisamos para eliminar los obstáculos. Y al fin, cuando consigamos evitar las balas, acabar con todos los enemigos, franquear todas las defensas, llegar con vida al final... pues nada, acabaremos la misión encontrando el objetivo que nos habían encargado. Ahora es cuando viene la merecida recompensa, en forma de dinero (que nos sirve para seguir comprando más armas y poder acceder a las más caras y, por tanto, más sofisticadas), y en forma de puntuación adicional mediante «Revenge Bonus» que premian nuestra dedicación en eliminar enemigos.

Una vez finalizada nuestra misión, pasamos a escoger otra y así sucesivamente hasta poder complacer a todos los personajes que requieran nuestros servicios. Hay que observar que todas las armas y municiones que teníamos al final de la anterior misión se conservan para la siguiente, lo que es muy de agradecer.

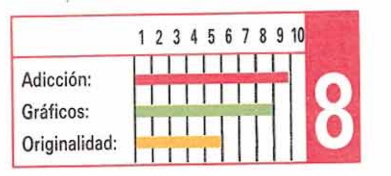
No obstante, a pesar de lo que os pudiérais temer siempre que se habla de juegos de este tipo, el nivel de dificultad no es del tipo «imposible» y lo único que se puede hacer es conseguir el mayor número de puntos posibles, no, no... ¡es posible acabar las misiones!, aunque con un poco de paciencia eso sí. Es este uno de los detalles que más se agradecen y que mejor realizado está, ya que los programadores de élite han logrado un equilibrio entre ese nivel de dificultad imposible y una facilidad excesiva, como resulta en ocasiones, y, aunque el nivel de dificultad es siempre un factor bastante subjetivo según la persona que se ponga delante del ordenador, este es uno de los juegos de los que he visto hasta ahora que mejor lo consigue, además de tener un final definido en cada misión, lo cual es siempre una recompensa.

Nuestra opinión

En lo que se refiere a los aspectos que conforman la mayor parte de la atmósfera del juego, podemos decir que el diseño gráfico es bastante bueno, aunque no sea excesivamente variado. Una mención aparte merece el diseño de los sprites de nuestros mercenarios, los cuales están minuciosamente detallados; y al lado de esto está el movimiento perfecto que los acompaña. Todo esto, junto a la facilidad de manejo, contribuye a dar al juego una impresión gráfica muy buena. La música y los efectos de sonido están también muy cuidados. La música, del ya clásico David Whittaker, es perfecta y los sonidos de la batalla están digitalizados, contribuyendo a aumentar la adicción que el juego suscita que, dicho sea de paso, es extremadamente alta.

A pesar de la falta de originalidad en el desarrollo del juego, «Dogs of War» es una de las mejores elecciones en cuanto a este tipo de «batallas» que los usuarios de ATARI ST tienen en este momento. El programador, Tim Coupe, el diseñador gráfico, Chris Sorrell y la música de David Whittaker han recreado perfectamente la última creación del ya famoso Steve Bak. La escasez de ideas no nos aburriría tanto si al menos, como mínimo, todos los juegos estuvieran así de cuidados. ■

A.P.C.





Toda la emoción del motociclismo

THE CYCLES INTERNATIONAL GRAND PRIX RACING

■ ACCOLADE ■ V. Comentada: PC

■ Disponible: PC

El motociclismo es uno de los deportes que mayor auge ha cobrado en nuestro país en los últimos años, algo, sin duda, debido a nombres tan conocidos como Nieto, Aspar, Pons, Garriga o Crivillé. Ahora vamos a tener la oportunidad de unir también nuestro nombre a esta lista tomando parte en los mundiales de 125, 250 y 500 c.c.

Para todos aquellos que concozcáis anteriores producciones de Accolade, el nombre de esta compañía americana os sonará, sin duda, unido al de estos otros dos: simulación y realismo.

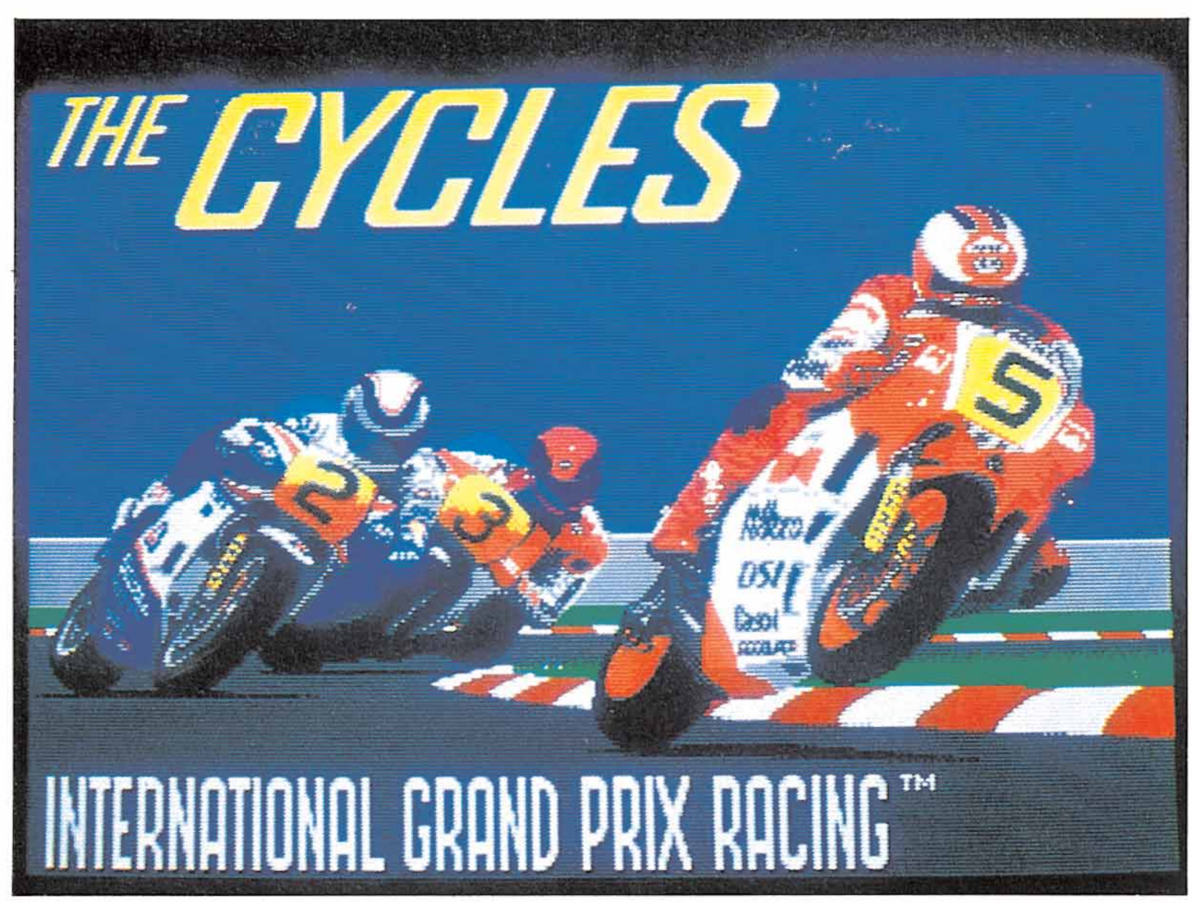
De hecho su título más conocido hasta la fecha, «Test Drive» (de cuya segunda parte nos ocupamos en nuestro anterior número) era precisamente un simulador automovilístico que causó sensación por su elevado grado de realismo, y de la misma forma ésta ha sido siempre una constante en la mayoría de sus producciones, entre las que figuran también numerosos simuladores deportivos.

Centrándonos en «The Cycles: International Grand Prix Racing», el juego que en esta ocasión nos ocupa, éste reproduce fielmente el desarrollo de un mundial de motociclismo en el que vamos a poder participar como un piloto más, escogiendo para ello una de las tres cilindradas que el juego nos propone: 125, 250 o 500 c.c.

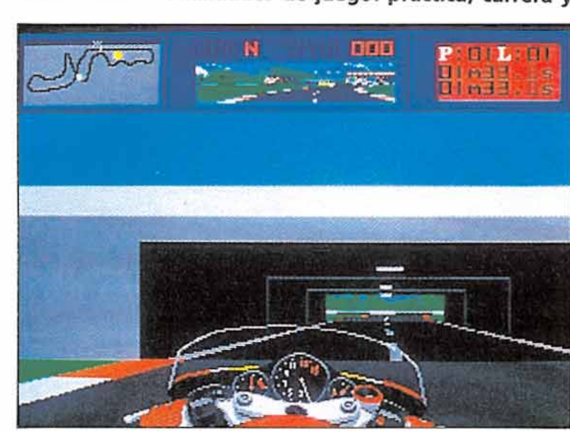
Menú de selección

Una vez cargado el juego, y tras poder contemplar una buena pantalla de presentación, tendremos acceso al menú principal, que incluye opciones para escoger el tipo de juego que vamos a jugar, modificar el nivel de dificultad, introducir nuestro nombre y cambiar el número de vueltas al que se van a disputar las carreras.

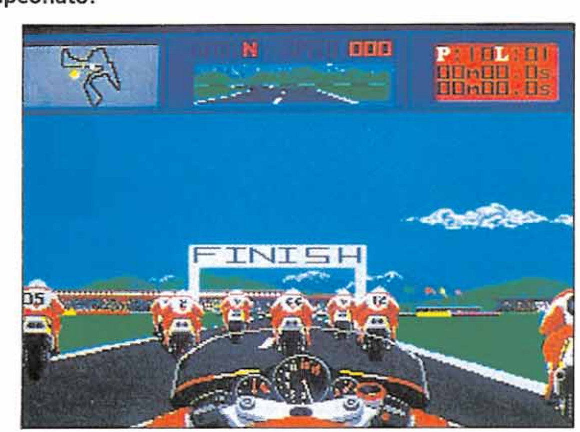
Existen tres modalidades de juego: práctica, carrera y campeonato mundial. En la opción de práctica se nos ofrece la posibilidad de entrenarnos en solitario en un circuito, algo sumamente útil para adiestrarse en el manejo de nuestra motocicleta. Si elegimos disputar una carrera tomaremos parte junto con otros nueve pilotos en una única prueba, si bien para ello tendremos que realizar primero una vuelta clasificatoria que decidirá nuestro puesto en la parrilla de salida en función del tiempo que realicemos (si nos estrellamos y no completamos la vuelta o si nuestro tiempo es demasiado elevado no nos clasificaremos). Por último, en la opción de campeonato mundial se desarrollará un auténtico campeonato del mundo de motociclismo en el que participarán además de nosotros otros nueve pilotos de diferentes paises. El mundial estará compuesto por 15 pruebas, que se disputarán en circuitos



Existen tres modalidades de juego: práctica, carrera y campeonato.



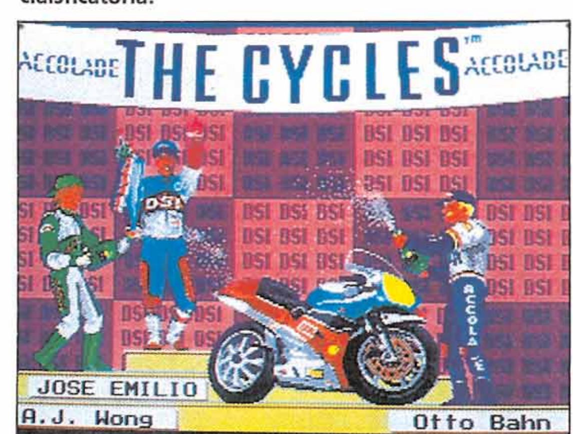
La pista será para nosotros solos mientras practicamos.



Nuestro puesto en la parrila se decidirá tras la vuelta clasificatoria.

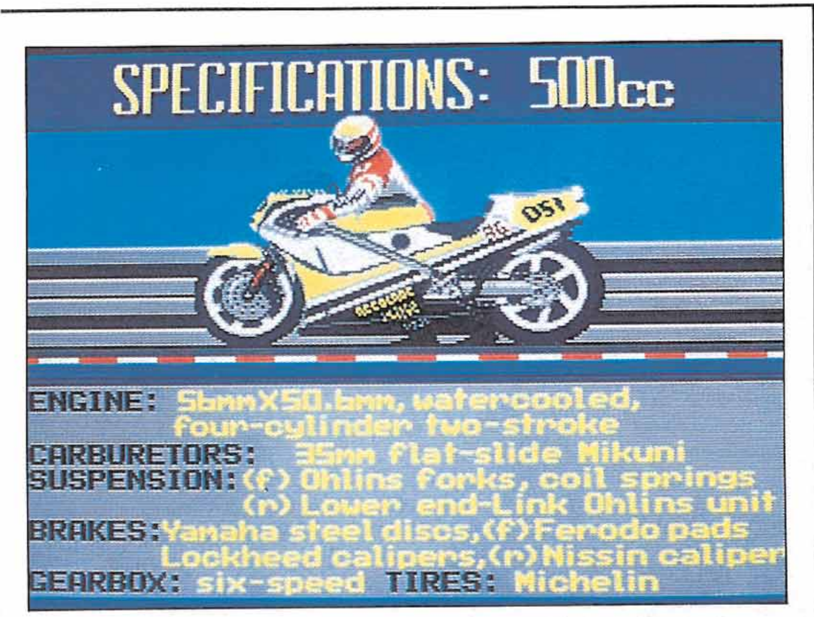


El mundial está compuesto por quince carreras en las que previamente debemos clasificarnos.



Las estadísticas entre prueba y prueba nos indicarán nuestra situación el el ranking.

El gran realismo de la simulación contribuye a que, en algunos momentos, disfrutemos como en un auténtico campeonato.



El grado de dificultad depende de la cilindrada escogida. La más emocionante es, sin duda, la de 500 c.c., por la gran velocidad que se imprime a la acción.

tan conocidos como Jerez, Rijeka o Suzuka, y en cada una de ellas tendremos que hacer frente previamente a una vuelta clasificatoria para establecer nuestra posición en la salida.

Durante la disputa del mundial, y cada vez que finalice una prueba, se nos informará cumplidamente de los puntos obtenidos por cada piloto en la última carrera disputada, así como la clasificación en ese momento de cada piloto en el mundial.

Control de la motocicleta

El manejo de nuestra moto es sumamente sencillo, por lo menos en lo que se refiere al número de controles a utilizar, ya que sólo tendremos que acelerar, frenar y girar a la derecha y a la izquierda, y cada una de estas acciones se realiza mediante la pulsación de una única tecla.

Otra cosa, claro está, es la dificultad que entraña el pilotar en pantalla nuestra motocicleta mediante el uso de estos controles, ya que en un principio cuesta bastante realizar un buen pilotaje y es bastante frecuente que en las primeras carreras visitemos los arcenes de casi todas las curvas.

Por otra parte es conveniente advertir que el grado de dificultad de la conducción depende también directamente de la cilindrada que escojamos, y a que es infinitamente más fácil pilotar una moto de 125 c.c. que una de 500 c.c.; eso sí, también es justo decir que en esta última categoría aumenta notablemente la emoción y la velocidad con que el juego se desarrolla.

En cualquier caso lo que si es necesario decir es que deberemos intentar que nuestro pilotaje se asemeje lo más posible al que realizaría realmente uno de los pilotos del mundial de motociclismo, y cualquier error por nuestra parte, como tomar un viraje demasiado abierto o a demasiada velocidad nos costará sin duda una aparatosa salida de pista, tal y como ocurriría en la realidad.

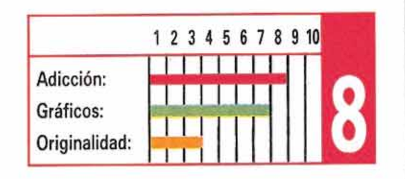
Nuestra opinión

El juego está bien realizado técnicamente, y aunque tal vez el «scroll» de pantalla es ligeramente lento y brusco, en general todo lo referente a la programación ha sido extremamente cuidado. La sensación de tridimensionalidad está francamente bien conseguida, y como ya es habitual en los juegos de Accolade el programa logra un grado de realismo muy elevado.

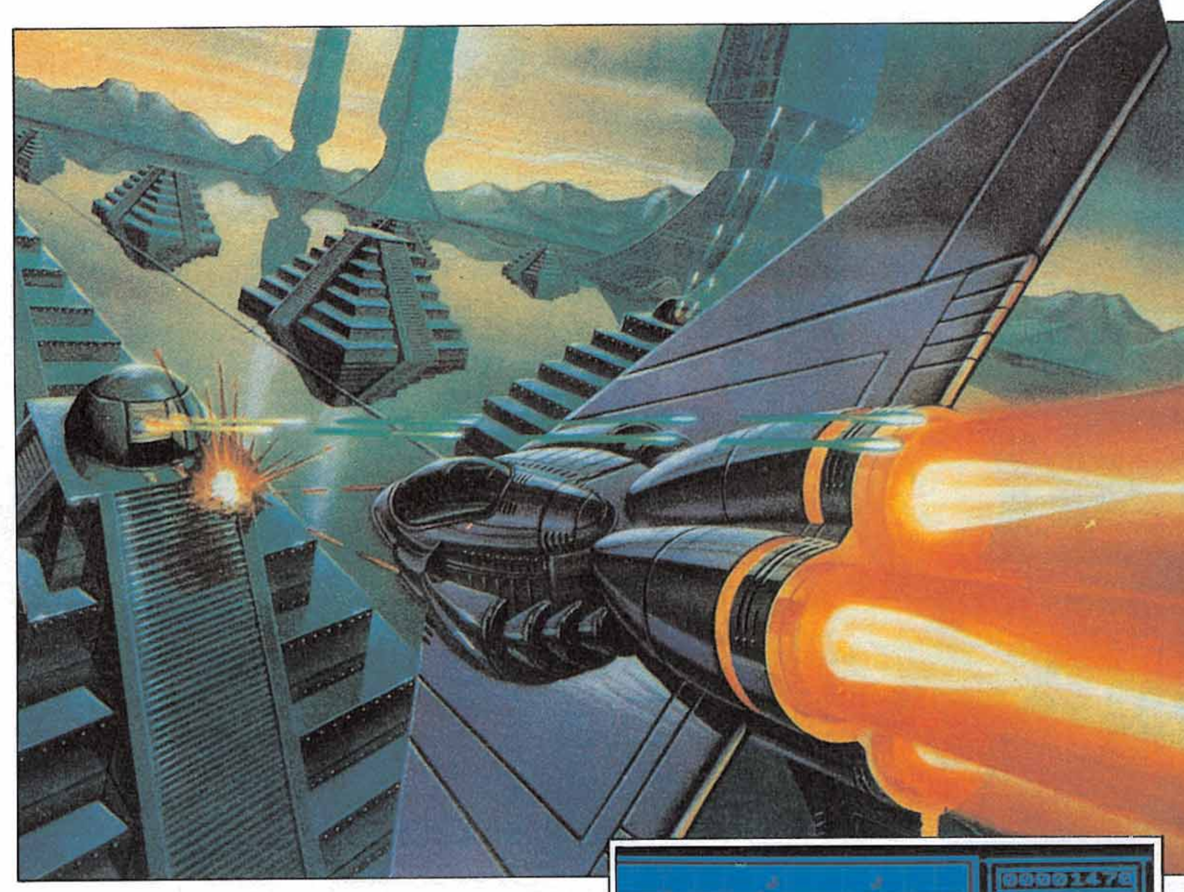
Los gráficos están bien diseñados, especialmente en la versión EGA, pero el resto de las tarjetas que el programa admite, CGA, Hercules y Tandy, también ofrecen un buen nivel.

El nivel de dificultad está también muy bien ajustado, y en definitiva todo contribuye a que la impresión general sobre el juego sea muy positiva, especialmente si hacemos referencia a su elevado grado de adicción. ■

J.E.B

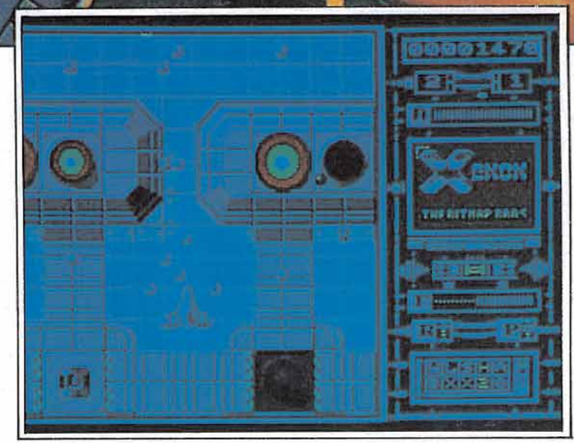


Masacrando al ralentí



XENON

- **MELBOURNE HOUSE**
- **Disponible: ATARI ST, AMIGA, PC**
- **V. Comentada: PC**



Pulsando una tecla pasaremos de tener un vehículo terrestre a uno aéreo y viceversa.

Seguramente la mayoría de vosotros habréis oido hablar en alguna ocasión de los Bitmap Brothers, considerados como uno de los mejores equipos de programación dentro del mundo de los 16 bits. Su primera creación, «Xenon», pasó a ser considerada como uno de los mejores «masacra-marcianos» jamás realizados, hasta el punto de que mucho después de que las versiones de Atari St y Amiga vieran la luz, Melbourne House decidió realizar el resto de las versiones para los demás ordenadores.

Ahora llega por fin a nuestras manos esta versión Pc, una de las pocas que faltaba por aparecer, y la verdad es que mucho nos tememos que por una vez no vamos a hacer uso de esa típica frase de «ha merecido la pena esperar tanto tiempo...», ya que esta versión es con diferencia la más floja de cuantas se han realizado hasta el momento.

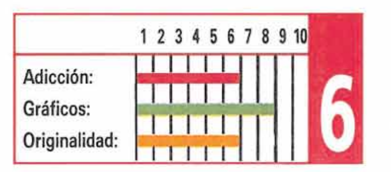
Para aquellos que no hayáis oído hablar del juego os diremos que se trata de un clásico arcade espacial de «scroll» vertical dividido en cuatro zonas, y que cuenta con la particularidad de que nuestra nave es transformable —mediante la pulsación de una tecla pasa de ser un vehículo terrestre a uno aéreo y a la inversa—; la utilidad de este particular reside en que dado que las naves y torretas enemigas nos atacan, tanto desde el suelo como desde el aire, sólo poniéndonos a su mismo nivel podremos destruirlos.

Al acabar con todos los integrantes de una oleada de ataque enemiga o al destruir algunas torretas aparecerán píldoras especiales que al ser recogidas añadirán diversas mejoras a nuestra nave, como láseres, disparos triples, misiles teledirigidos o incluso las marcadas con una F repondrán nuestra energía total o parcialmente.

Gráficamente el juego ofrece un nivel realmente bueno (sobre todo en la versión Ega), y todo lo referente al sonido resulta también destacable, si bien hay que reconocer que se echa bastante de menos la melodía de presentación del juego que incluían las versiones Atari y Amiga, creada por el prestigioso D. Whittaker.

Pero, sin embargo, el mayor defecto que se le puede achacar a esta versión Pc de «Xenon» es la desesperante lentitud de movimientos de nuestra nave, únicamente comparable a la del «scroll» que desplaza los escenarios. Con esto, una de las que deben ser las principales cualidades de cualquier «masacra-marcianos», la rapidez, queda totalmente anulada, perdiendo muchos enteros todo lo referente al desarrollo y nivel de adicción del programa. ■

J.E.B.

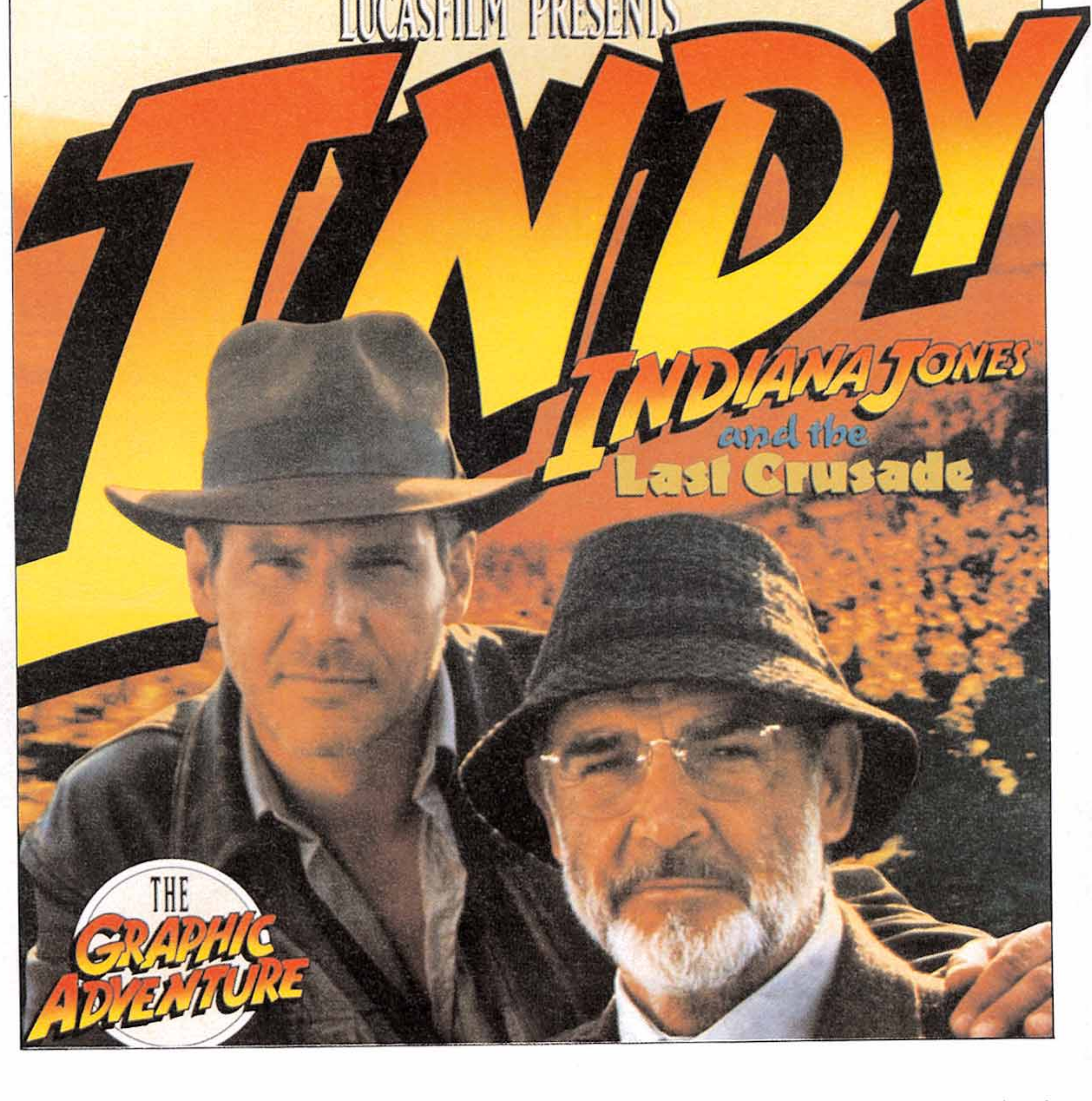




La aventura está servida

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

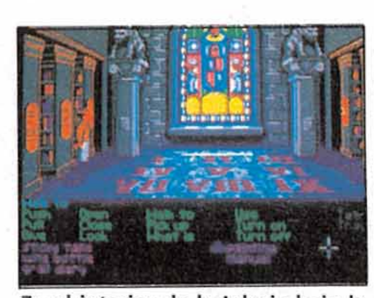
THE GRAPHIC ADVENTURE



■ *LUCASFILM* ■ *V. Comentada: PC*

■ *Disponible: ATARI ST, PC*

Si por fin te has decidido, si finalmente has dicho basta a la rutina de cada día y por tu cabeza empiezan a desfilar mil y una aventuras como volar en ala delta, escalar montañas o viajar a paises lejanos, tranquilízate hombre y deja todos los engorrosos preparativos a un lado. Lo tienes mucho más fácil: ¡Píllate el «Indy», siéntate ante el teclado y deja que la aventura comience!



En el interior de la Iglesia bajo la vidriera Indy encuentra el camino hacia las catacumbas.



A diferencia de la película una de las posibles soluciones es quitar el tapón que impide que el agua salga de las catacumbas.

Aunque todo hacía suponer que la aventura gráfica de «Indiana Jones y la última cruzada» no llegaría a nuestro país, ésta acaba de aterrizar en España en una edición especial que hará las delicias de los aficionados al género y de quienes decidan ahora aventurarse en este terreno sobre el que gira una injustificada leyenda negra.

Los excelentes gráficos, el estupendo colorido, la originalidad de los guionistas —añadiendo al tema cientos de detalles que difieren totalmente de la película—, y sobre todo, el hecho importante de que la mayoría de las situaciones tengan una solución, —que viene siempre dada por un concienzudo razonamiento—, suponen todos los ingredientes necesarios para asegurarte, de la mano de esta maravillosa «Aventura Gráfica», todo un mes de distracción. Y eso contando con que seas muy, pero que muy ingenioso.

Sin duda, uno de los puntos más interesantes del programa es un sencillo manejo. Al contrario de lo que ocurre en otras aventuras conversacionales en las que es preciso teclear en cada situación las órdenes que nuestro personaje debe realizar —lo que complica sensiblemente el objetivo si no dominamos el inglés—, en esta ocasión aparecerán en pantalla una serie de opciones entre las que debemos elegir la que creamos más adecuada con los cursores. Es posible escoger ordenes típicas de las aventuras conversacionales como hablar, u optar por acciones correspondientes a los arcades como luchar, en las que a través de los cursores controlaremos el movimiento de los personajes. Todo ello contribuye a enriquecer el juego y a hacerlo accesible a un mayor número de usuarios.

La vida eterna a tu alcance

Al comienzo del juego Indiana es contratado por un magnate, un tal Walter Donovan, para encontrar el Santo Grial, al que se atribuye la virtud de la vida eterna. Aquí Indy tiene noticia de que su padre desapareció en Venecia mientras intentaba conseguir el mismo objetivo.

En la ciudad de las góndolas, un laberinto de catacumbas nos conduce a la primera pista del enigma. El Grial está en algún lugar de la ciudad de Iskenderun, y Henry Jones, su padre, se encuentra cautivo de los nazis en un castillo austriaco.

¡Ojo!, antes de salir para Venecia debemos proveernos de un objeto indispensable: «The Grail Diary», donde Henry Jones anotó los descubrimientos acumulados durante años de investigaciones sobre el Grial. Este diario no se encuentra en la casa de Henry.

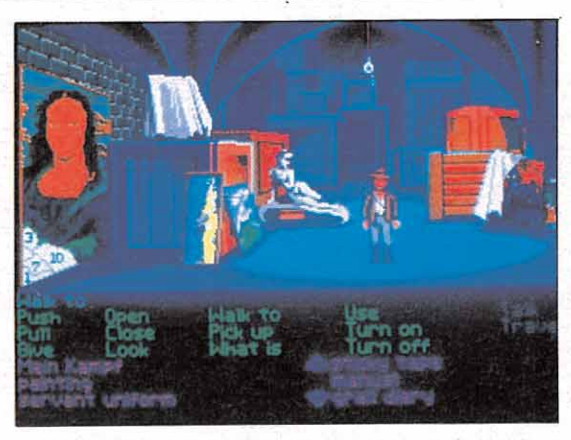
En Venecia es indispensable una botella con agua y, cómo no, recordar que las catacumbas siempre están bajo las Iglesias, y que normalmente se accede a ellas por alguna losa del pavimento. Movernos bajo tierra nos será más facil si nos procuramos algún objeto fuente de luz. Es importante escudriñar completamente cada habitación para localizar objetos necesarios. Además los textos son indispensables para imaginar cuál puede ser la solución a cada enigma.

En el castillo nazi, casi todos los guardianes se avendrán a razones si hablamos con ellos en los términos adecuados, evitando así engorrosas peleas. Henry está en el tercer piso y para llegar a él te será útil animar la fiesta con cerveza y algo de cerdo asado. ¡ Ah !. La fiesta es de disfraces, así que toma todos los uniformes que encuentres para estar más ambientado. Míralos a fondo pues alguno puede tener detalles muy interesantes.

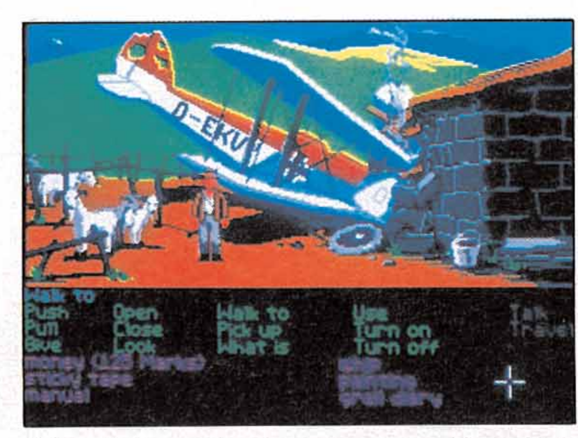
Al final cuidado con el hacha, pues si no apuntas bien puede costarte caro.

Cuando Indiana y su padre consigan escapar se dirigirán a Berlín para intentar recuperar el «Grial Diary» sin el cual la aventura es insalvable. Recuerda que Hitler, entre otras cosas, siempre fue un presumido y que, por tanto, le encanta firmar autógrafos.

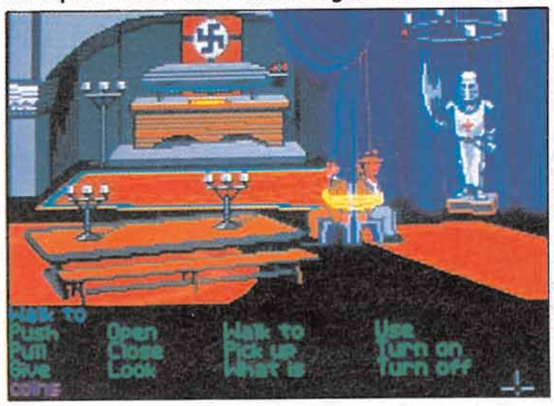
Con el «Grial Diary» de nuevo en su poder, nuestros héroes se dirigen hacia Iskenderun. La salida desde Berlín se efectúa en un Zeppelín, dentro del cual dis-



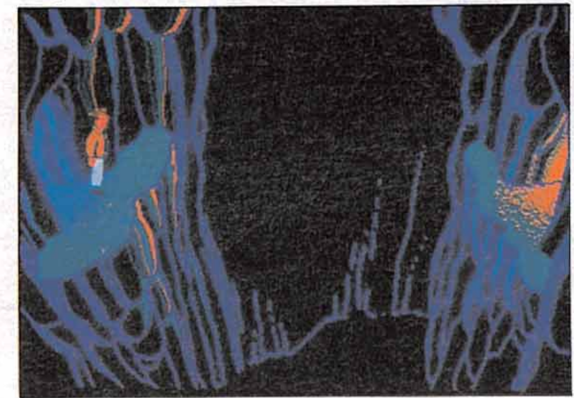
En el castillo nazi nuestro héroe encontrará un sótano repleto de obras de arte de gran valor.



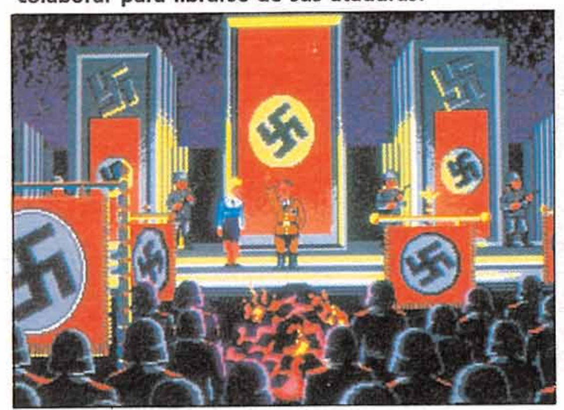
Huir de Berlin en avioneta puede ser un problema si Indy no presta atención al libro de instrucciones.



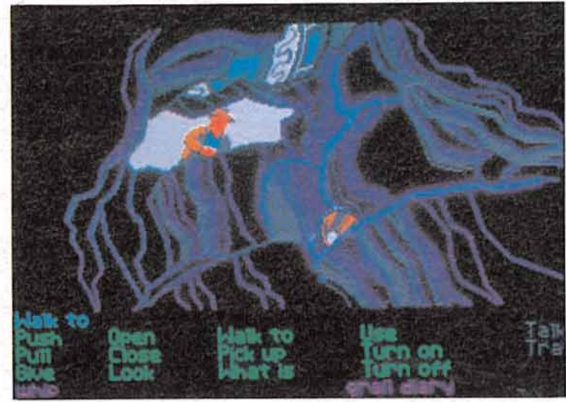
Atados en una sala del castilo, padre e hijo deberán colaborar para librarse de sus ataduras.



Indy está muy cerca del Grial, sólo la fé le permitirá sortear esta gran dificultad.



Hitler juega un papel fundamental, él te firmará el Diario cuando lo hayas recuperado.



Indy intentará recuperar el Grial después del terrible terremoto que asola la cueva.

currirán más peripecias. También es posible escaparnos en el biplano aparcado en el aeropuerto. El único problema es la difícil puesta en marcha de este avión. Afortunadamente, hoy día existen manuales para todo y si Indy ha sido previsor y ha recogido en la biblioteca el adecuado, sólo debe limitarse a seguir ordenadamente las instrucciones y a volar se ha dicho. En esta operación nos será muy útil la barra espaciadora para detener la acción a nuestra voluntad. En los controles fronterizos tendrás que poner a prueba tu diplomacia. Algunos guardias, sin embargo, no se contentarán con palabras y tendrás que sobornarles con algún dinero.

Ya en Iskenderun, los Jones localizan el templo donde se encuentra el Grial, pero el malvado Walter Donovan dispara contra el padre de Indy y obliga a éste a luchar contra el tiempo para localizar el Grial que devolverá a Henry Jones la vida. Indiana habrá de pasar tres pruebas mortales con la ayuda de «The Grail Diary». Para superarlas será fundamental que eches una ojeada al manuscrito que se te entrega con el programa. En la tercera de las pruebas procura no titubear. Sólo una gran decisión te permitirá superarla.

A nuestro héroe sólo le queda encontrar al caballero que ha guardado el Grial durante siglos, y con el permiso de éste elegir el verdadero cáliz entre un montón de imitaciones.

Algunos consejos útiles

—Coge todos los objetos que encuentres. La mayoría te serán útiles en algún momento. Algunos objetos se encuentran ocultos a la vista o es preciso hacer algo antes para localizarlos.

—Lee con frecuencia el «Grial Diary». Contiene importantes pistas.

—Existen en el juego muchas alternativas posibles diferentes a la película.

—Graba siempre las situaciones que aparezcan como peligrosas, especialmente en el castillo y en el Zeppelín. Evitarás con ello comenzar desde el principio continuamente.

—En un par de situaciones es necesaria la colaboración entre Indiana y su padre.

—Casi siempre hay más de una forma de hacer lo mismo.

Buena suerte. ¡ La aventura está servida ! ■

D.G.M.



Sorprendentes efectos especiales

LEGEND OF DJEL

■ TOMAHAWK ■ V. Comentada: PC

■ Disponible: ATARI ST, AMIGA, PC



Mi nombre es Djel, y soy hijo de "Hokram el brujo" y Esabelle. Mi historia es la de un apátrida desterrado y odiado por todo un pueblo. Habito en un planeta que parece haber perdido el sentido de la justicia. Desde pequeño he sido condenado a vivir apartado de mi pueblo, pagando una deuda nunca contraída por mi padre.

Pero la hora de mi resurgimiento ha llegado... Es el momento que mi padre me predijo... Sus palabras resuenan aún levantadas por un viento imaginario: «Y te aseguro hijo mío que llegará el día en que aquellos que te odian se postraran ante tí con respeto para pedirte ayuda en sus tremendas calamidades». Sí, parece que la ocasión de lavar el buen nombre de mi clan ha llegado. He tenido conocimiento que las calamidades están destrozando la tierra que fue de mi padre. Se han levantado voces que aclaman por mi destrucción, pues me achacan a mí la situación, pero el Consejo de Juiciosos ha identificado el mal en otra dirección, y por fin se van a decidir a pedirme socorro.

Nuestro objetivo

¡Oh, viejo buho! ¿Qué me indicas? ¡Que vienen para mi cueva! Bien, les esperaré en suprema y sabia parsimonia.

—«¡Respóndenos Djel, hijo de Hokram!» —Exclamó una anciana y desgarrada voz—

—«¿Quién va?» —Pregunté con firmeza—

—«Somos el Consejo de Juiciosos. Venimos a darte la oportunidad de volver con tu pueblo... De acabar con tu destierro...» —Contestó de nuevo la voz—.

—«Y qué he de hacer...» —Volví a preguntar—.

—«Si consigues librar a nuestro pueblo de sus calamidades habrás limpiado la culpa de tu padre.» —Respondió la voz—.

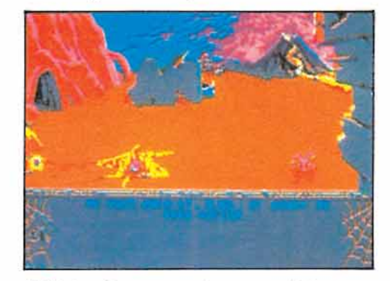
—«Podéis volver a vuestros hogares, yo velaré ahora por el pueblo»

La comitiva desapareció por donde había venido, y quedé otra vez en soledad. Tenía ahora una ardua labor a realizar. Pero... ¡Qué labor tenía que hacer! Mi padre siempre me había dicho que yo sería el salvador de mi pueblo... ¡Pero nunca se le ocurrió decirme cómo salvarlo! Me senté en la silla que perteneció a mi padre y mirando al infinito comencé a caer en lo que me parecía una "depre" muy gorda. Algo inexplicable ocurrió, de pronto, ante mis ojos. Un ser de pequeñísima estatura y de color verde se materializó desde la nada en mis propias narices. Miré con desasosiego la botella de vodka que tenía para


Con un cursor podremos seleccionar y estudiar cada objeto.


Será preciso dedicarle tiempo para conseguir el objetivo.


Se combinan en el juego fases de estrategia con otras de arcade.


El interés aumenta a medida que avanzamos en la misión,


La versión Ega presenta una buena resolución.


La ambientación es perfecta metiendo al jugador en la historia.

los casos de "depres", pero aún continuaba llena. Me pellizqué tan fuerte como pude para comprobar si se trataba de un sueño...

—¡Ahhhh! —Con certeza no estaba soñando—.

—Hola Djel, soy Petroy el gnomo. Era amigo de tu padre, y ahora pretendo serlo tuyo.

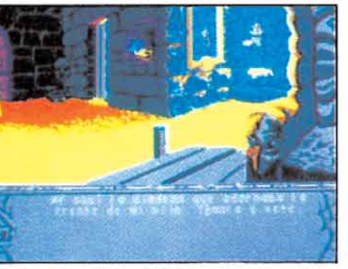
—Vaya, yo sabía que mi padre era algo excéntrico pero ...

—¡Tu padre era un gran hechicero, y gracias a la llamada que me has hecho mediante la silla que le regalé ahora tú puedes llegar a igualarle e incluso a superarle! —Dijo el enano, mientras de sus manos emanaban largas lenguas de fuego—.

—Esto es alucinante, ¡qué pena que no se haya inventado el cine, sería un gran guión!.

—Yo te enseñaré todo lo debes saber para conseguir librar a tu país de las maldiciones que le acosan.

—Pues muchas gracias, pero... ¿Podría dejar de chamuscarme la alfombra?


La traducción del juego y sus instrucciones es un detalle a agradecer.

Cuestión de modelos

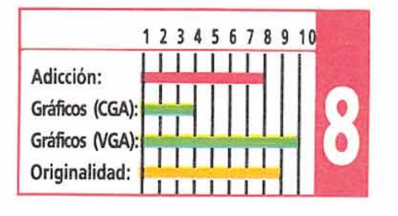
He aquí la última producción de Tomahawk, que tiene un entorno épico y de hechicería. Para comenzar el comentario de lo que es el programa diré que tiene la peculiaridad de conseguir pasar del "infinito al cero". Me explicaré; el juego viene preparado para ser utilizado en las tarjetas gráficas más comunes: Hércules, CGA, EGA y VGA (¡256 colores!).

En VGA está muy logrado, y alcanza un gran realismo, pero a medida que vamos bajando en el nivel de la tarjeta encontramos una buena (pero mejorable) EGA y una muy pésima versión CGA. Diríase que el interés de este juego cambia para cada posible comprador por el equipo que posea.

Si se tiene un ordenador de menos de 8 Mhz la cosa se pone muy cruda, y si tampoco se tiene ratón puede darse la, ya tan típica, situación de un usuario con el dedo pegado al teclado y musitando unas oraciones para intentar animar la velocidad... Y es que el juego al ser dirigido por una especie de cursor que se mueve por toda la pantalla requiere la presencia de un ratón, ya que por teclado es un suplicio. El sonido está casi ausente, pero eso es algo a lo que los usuarios de PC estamos ya acostumbrados.

En sí el juego es enrevesado, pero tiene variedad; habrá fases de estrategia, otras donde mostrar nuestras dotes de arcade... En resumen, un juego ideal por su espectacularidad para fardar de nuestro ordenador, si le dedicamos el tiempo suficiente para saber dónde nos andamos, y en el que se agradece la completa traducción al castellano tanto del programa como de sus instrucciones. ■

J.P.S.



DIVERSION

A CONTROL REMOTO

CHUCK YEAGER'S
Advanced Flight Trainer

Desde el límite con el espacio, has entrado en barrena y te precipitas hacia la tierra a una velocidad de Mach 3... pero tu experiencia y tu instinto te hacen controlar el avión.



Una simulación que hará que tu subconsciente pida piedad. Detallados gráficos en 3D, constantes aerodinámicas de 14 naves distintas, caja negra, etc.

COMMODORE, SPECTRUM, AMSTRAD, MSX — **1.200 pts.**
SPECTRUM +3, AMSTRAD DISCO, PC 3,5, PC 5,25 — **1.950 pts.**

También disponible la nueva versión (V 2.0), con más características: Vuelo en equipos de acrobacia aérea, vuelo nocturno, etc.

PC 3,5, PC 5,25 — **5.000 pts.**



DUCK OUT

Encerrado en la cocina de un restaurante, un sanguinario cocinero pretende acabar contigo. Mientras tanto, la patita de tus sueños te espera en el estanque. Armado sólo con una cacerola, te dispones a acudir a esa cita como sea, y de paso salvar el pellejo.

SPECTRUM, AMSTRAD, MSX — **975 pts.**
SPECTRUM +3, AMSTRAD DISCO — **1.950 pts.**

TELEMARK WARRIOR

Estás en Noruega, en 1944. El invierno ha comenzado. Apretando con los guantes el subfusil, esperas camuflado entre la nieve. Eres el último comando, si fallas, la terrible amenaza se hará real. Apretando nuevamente el arma, saltas al ataque.

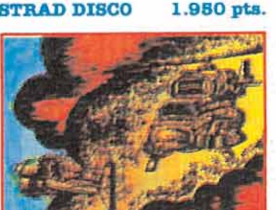


SPECTRUM, AMSTRAD, MSX — **975 pts.**
SPECTRUM +3, AMSTRAD DISCO — **1.950 pts.**
PC 3,5, PC 5,25, ATARI ST, AMIGA — **2.500 pts.**

HYPSYS

El general Yem Sular ha derribado a la casa real de Goriok y ha instaurado el antiguo ritual. Este tenía lugar una vez al año, y en él, miles de guerreros competían hasta la muerte para alcanzar el máximo honor. Sólo uno puede ser elegido, sólo uno puede sobrevivir.

SPECTRUM, AMSTRAD, MSX — **975 pts.**
SPECTRUM +3, AMSTRAD DISCO — **1.950 pts.**



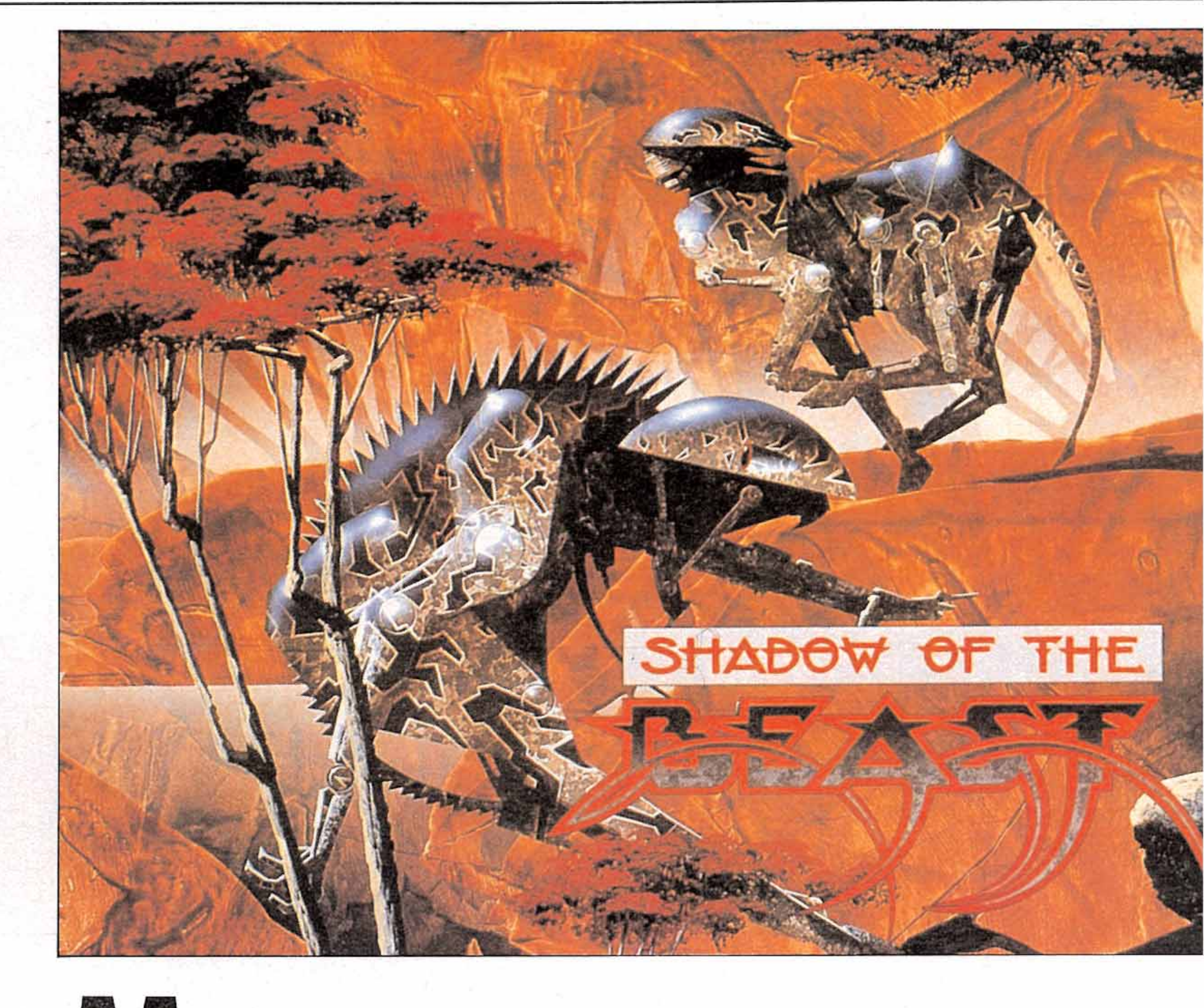


Francisco Remiro, 5
28028 Madrid
Telf. (91) 246 38 02
Nuevo Telf. para pedidos:
(91) 256 17 09



La enorme sombra de una calidad bestial

SHADOW OF THE BEAST



■ *PSYGNOSIS* ■ *Disponible: AMIGA*

■ *V. Comentada: AMIGA*

Cuenta una leyenda recogida en el Libro de los Siete Dioses que cientos y cientos de años atrás, en una pequeña aldea de campesinos, en una noche sin luna, se cometió el rapto de un pequeño bebé recién nacido y nunca más se supo de él.



Debemos recorrer las diferentes regiones que componen las tierras del poderoso Señor de las Bestias hasta encontrarle.



A lo largo del juego encontraremos elementos que nos ayudarán como transportadores, pócimas o armas.

Mientras, sus raptores atravesaron kilómetros y kilómetros a través de aquellas fértiles tierras hasta llegar al templo Necropolis, donde el bebé fue recogido por los "Magos de la oscuridad", sacerdotes guerreros al servicio del "Señor de las Bestias".

Una vez allí fue conducido a través del interior del templo, recorriendo pasadizos, cámaras e intrincados laberintos hasta acceder a la "Cámara de la Creación". Allí es donde los magos trabajan creando las más extrañas y diabólicas criaturas, animales y vegetales, además de inextricables trampas, todo ello destinado a vigilar, defender y salvaguardar la fortaleza de su amo. ¿Y el niño?...

Este había sido raptado para una misión especial. Durante años y años fue alimentado a base de pociones elaboradas con la sangre de las más horribles y ominosas especies animales, y poco a poco su apariencia humana se tornó en la de un animal de increíble poder, agilidad y dureza. Además, unas intensas sesiones de hipnosis lograron borrar de su mente el pasado de su vida. Se había convertido en el mejor guerrero del "Señor de las Bestias", amén de ser su mensajero privado.

La leyenda habría podido terminar aquí perfectamente si no llega a ser por una de esas casualidades que la vida nos tienen reservadas para el momento menos esperado; después de varios años al servicio del Señor, cuando el bebé se había convertido en todo un adulto, descubrió un buen día el secreto, el terrible secreto de su vida, la horrible verdad acerca de su pasado... y ahora la sangre hierve en su interior y sólo un deseo invade su cerebro: ¡Venganza!.

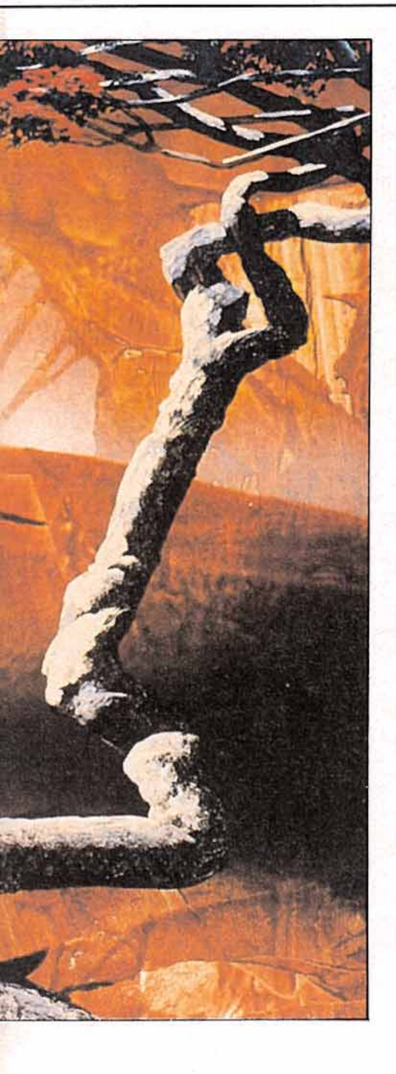
Objetivo

En «Beast» deberemos recorrer las diferentes regiones que componen las tierras del Señor hasta llegar a su fortaleza, donde podrás encontrar a tu último y más ansiado adversario, el susodicho "Señor de las Bestias". No va a ser nada fácil, pues absolutamente todas las criaturas que pululan por estas tierras nos serán hostiles e intentarán acabar con nuestra vida. Deberemos evitar a toda costa el contacto con nuestros enemigos, pues esto último provocaría una disminución de nuestra energía. Contamos inicialmente con un nivel de energía de doce unidades, de las cuales tendremos que ir descontando una cada vez que un rival logre alcanzarnos. Además, junto al marcador de energía, en la parte superior izquierda de la pantalla, observaremos un monitor cardiaco; a medida que nuestro nivel energético decrezca, aumentará nuestro ritmo cardiaco. En el momento que superemos el nivel crítico nuestro corazón no podrá soportarlo y reventará, provocándonos la muerte instantánea.

Como decíamos anteriormente deberemos recorrer la región buscando y luchando. No nos vamos a aburrir; un espeso , intrincado y denso bosque nos espera al oeste nada más empezar, al este una extensa llanura, que se pierde en el horizonte.... En el camino por esta llanura podremos acceder a un pozo o si escogemos avanzar y nuestras habilidades nos lo permiten, llegar a la fortaleza. Pero no puede ser tan fácil, y de hecho no lo es; aunque alcanzar la fortaleza sea ya todo un éxito, antes deberemos explorar todos los territorios: al oeste el bosque y un árbol que nos da acceso a una extensa cueva donde podremos encontrar, por ejemplo, una llave...¿Qué puerta abrirá esta llave? ¿Cuántos sitios deberemos visitar aún?

Enemigos y ayudas

Efectivamente, a lo largo del juego hallaremos una serie de elementos que nos ayudarán en nuestra misión; algunos son de



efecto inmediato, como el teletransporte o las redomas que encontraremos a lo largo del camino en el suelo o al romper determinadas piras de piedras, otros serán recogidos y guardados hasta que llegue el momento oportuno de usuarlos, como las llaves; en este caso veremos el inventario de lo que llevamos en la parte superior derecha de la pantalla. Además, en determinados puntos del juego, encontraremos armas, cuyo uso será necesario para poder aniquilar determinados tipos de enemigos. La gran mayoría de estos pueden ser destrozados utilizando nuestras armas naturales, el puñetazo o la patada en salto, pero otros no, por lo que el adecuado uso de estas armas será condición indispensable para poder terminar el juego.

En lo que respecta a lo enemigos, los encontraremos de todos los tamaños, colores y formas: grupos de ojos que aparecen y desaparecen, abejas de metro y medio, bípedos azules de aspecto simiesco que descienden de las ramas, murciélagos gigantes de color negro, enormes rocas, escorpiones, guerreros cabezudos, gotas de ácido, serpientes de diferentes formas y colores, hoyos de imposible identificación hasta que no has caído en ellos, bípedos cornúpetos, estacas que surgen inesperadamente del suelo y un largo, larguísimo, etcétera... ¿Serás capaz de llegar a la fortaleza (encuentra algo con lo que alumbrarte) y derrotar al "Señor de las Bestias" ?.

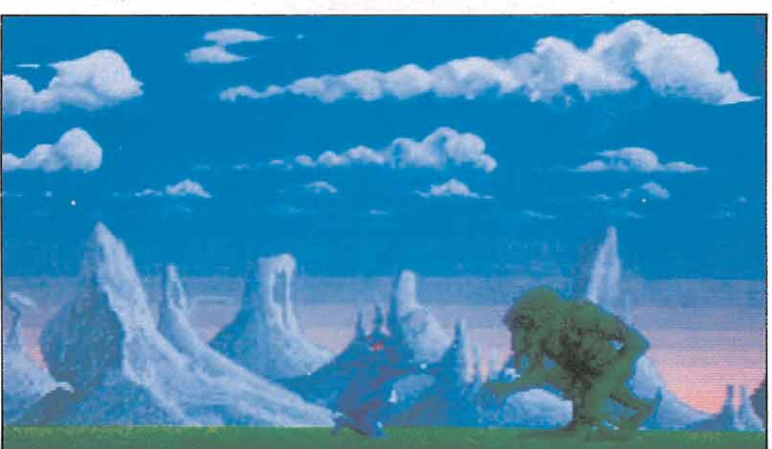
Nuestra conclusión

«Beast» es un arcade sencillamente genial. Los gráficos son excepcionales y sobresalientes: el bosque, los árboles, las capas de nubes, los dirigibles, la hierba, los diferentes decorados, todo. Si a estos gráficos le añadimos el mejor movimiento que haya podido contemplar hasta la fecha, con trece niveles de scroll paralelos, podréis deducir que la sensación de movimiento y desplazamiento está totalmente lograda (es un auténtico placer observar el desplazamiento relativo de las nubes, el dirigible, la luna, las montañas, según vamos cambiando de dirección).

En cuanto al juego en sí, podemos decir que es un arcade de dificultad bastante alta, marca de la casa, aunque partida tras partida vayamos llegando un poco más lejos, lo que proporciona una adicción de un nivel altamente peligroso. Por si fuera poco, las pantallas «no de juego» (además de las habituales, cada vez que entremos en un sitio nuevo, se nos mostrará una pantalla a la vez que un letrero nos describe la situación; existe otra pantalla de «game over», las clásicas de presentación...) son igualmente fabulosas, y mención especial a la música: genial. Mi favorita es la que acompaña a la pantalla final de partida.

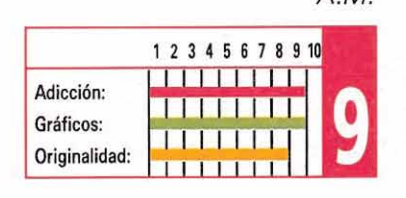
En resumen, no es que el juego tenga 350 pantallas, 2'2 Megas de música, 850k de música, 132 monstruos diferentes, el mayor de los cuales es de 220 por 150 pixels y un sinfín de datos más; es que todo ello es de una calidad y un atractivo increíble. Psygnosis ha vuelto a superar el listón, ha creado otra máquina recreativa. ¡Enhorabuena!. ■

A.M.



Los enemigos son uno de los puntos fuertes del programa. Espectaculares el cien por cien de las ocasiones.

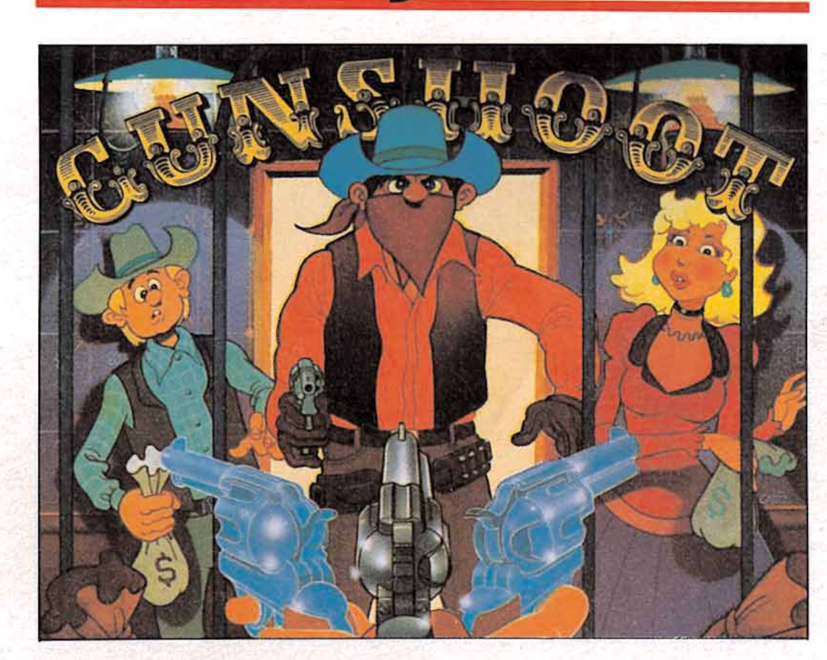
Los cuidados escenarios y decorados, así como la música, contribuyen a crear la atmósfera perfecta.



	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:	
Gráficos:	
Originalidad:	

9

El más antiguo del oeste



GUNSHOOT

■ **AXXION**
■ **Disponible: AMIGA**
■ **V. Comentada: AMIGA**

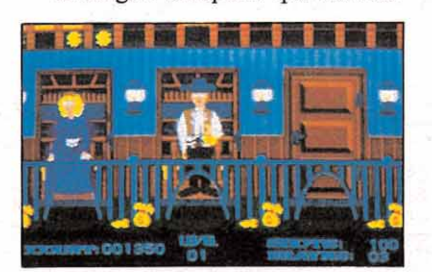
Los más veteranos en el mundo de los videojuegos recordarán sin duda «Bank Panic», la máquina recreativa en la que Dinamic se basó para realizar su popular «West Bank». La compañía alemana Micro-partner realizó el pasado año una nueva conversión de la citada máquina para Amiga, que ahora acaba de ser publicada en nuestro país.

Quienes no conozcan la máquina deben saber que la acción se desarrolla en el oeste,en el interior de un banco. Nuestro objetivo es recaudar para las arcas del banco todo el dinero que los habitantes del poblado puedan conseguir e impedir que los malvados, —léase mejicanos con ganas de guerra, mercenarios a sueldo, bandidos, etc...—, se apoderen de él.

Para cumplir nuestra misión, debemos apuntar con el cursor que nos representa, en el estilo de «Operation Wolf», hacia las puertas del banco. Estas se abrirán, cada cierto tiempo, dando paso a los diferentes personajes del juego. Por supuesto, no hace falta decir que encontraremos algunos que nos entregarán dinero y otros que, si no estamos atentos disparando primero, acabarán con nosotros. Cuando hayamos recaudado el dinero en una puerta, podremos desplazarnos hacia otra para completar todas las casillas, lo que dará paso a otro nivel. Entre nivel y nivel nos enfrentaremos en un singular duelo con un matón, en el que, una vez más, serán los reflejos la clave del éxito.

«Gunshoot» realizado correctamente tanto a nivel gráfico como sonoro, —el movimiento prácticamente no existe—, destaca principalmente por su adicción, aunque, hoy por hoy, se nos antoja una idea antigua, que si bien en su día destacó, ahora resulta pobre y algo simplona. ■

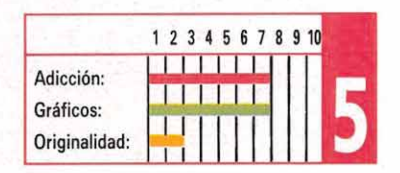
C.F.A.



En algunas ocasiones deberemos esperar a que sean los enemigos los primeros en desenfundar.



Bellas señoritas depositarán en nuestro banco su confianza y su dinero.



	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:	
Gráficos:	
Originalidad:	

5



Un auténtico juego de «role»

BLOODWYCH



■ *IMAGE WORKS* ■ *Disponible: ATARI, AMIGA*

■ *V. Comentada: AMIGA*

Mientras la hermandad de Bloodwich gobernaba Trazere no hubo problemas. Desde su capital, Treihadwyl, imponían justicia a los ciudadanos y paz a su dominio. Pero entre los hermanos había uno muy poderoso que fue cegado por su ambición. Como suele pasar, los cogió desprevenidos, mató al Gran Dragón, jefe de la hermandad, y ahora domina Trazere.

Por si fuera poco, tiene un malvado plan para destruir el mundo y reconstruirlo luego a su gusto. Zendick, que así se llama el personaje, pretende absorber la energía de la tierra con unos sofisticados cristales. Una vez haya drenado toda ella, podrá invocar al señor de la Entropía para destruir el universo. Finalmente, desde su cómodo plano astral y con el poder de los cristales, haría ese mundo que siempre le había gustado.

Al ir desapareciendo la energía vital de Trazere, el mundo se fue haciendo más desolado y oscuro. Ya, la única esperanza que queda es el retorno de los últimos campeones de Bloodwich. Estos son los únicos seres que, tal vez, puedan recuperar los cristales y derrocar así al traidor Zendick. Pero la tarea no es fácil. Las piedras están escondidas en cuatro torres de Treihadwyl. Y dicha ciudad está infestada por monstruos de todo tipo al servicio del mal. No obstante, ¿quién se puede resistir al deseo de salvar, una vez más, el mundo...?

El juego

Todo esto nos lo cuenta Helveth Sharpquill nada más abrir las instrucciones del juego. Lo que no dice es que los campeones en cuestión no funcionan solos, sino que debe haber algún jugador que los controle y se enfrente con ellos en este arduo trabajo.

Lo cierto es que nos encontramos ante un Role Play Game de los que hablamos recientemente en algún informe. Sin embargo, no es un RPG típico, como veremos más adelante. Vaya por delante que, para empezar, pueden jugar dos jugadores, cada uno con su grupito de aventureros. Esto produce nuevos planteamientos en el juego, tanto si ambos jugadores juegan en coalición como si juegan enfrentados. De hecho, parece que algunos problemas sólo se podrán resolver con dos grupos recorriendo el castillo.

Ya se ha comentado más arriba el objetivo del juego. Hay que recuperar cuatro cristales escondidos en otras cuatro torres. Como buen RPG la cantidad de zonas a recorrer es enorme y las torres son bastante más grandes de lo que uno pensaría a primera vista.

Todo el movimiento y las acciones se controlan por iconos, con lo que el problema del idioma queda reducido a la interpretación de los objetos, lo cual es fácil, tanto traduciendo como por el dibujito, que es bastante explícito.

Cada personaje tiene sus habilidades, puntos de vitalidad y de hechizo aparte de un tipo de comportamiento, que viene expresado por un símbolo, y que se explica de sobra en las instrucciones. Al contario de lo que suele ocurrir, todos los personajes tienen hechizos, si bien algunos personajes tienen más puntos que otros, en cuanto a qüe son magos específicamente. También los tipos de magia vienen representados por un color. Comoquiera que hay cuatro tipos de magia y otros cuatro de comportamiento, ya tenemos el número de campeones existentes: cuatro por cuatro, dieciséis.

Y ahora vamos a centrarnos en las características que difieren, en este juego, de otros RPG más convencionales.

Al comenzar el juego, si no escogemos la opción de comienzo rápido, podremos escoger los progaganistas.

El uso de objetos y hechizos es imprescindible, ya que nos permitirán superar los obstáculos.

Características propias

Al comenzar el juego, si no escogemos la opción de comienzo rápido, en que ya nos dan formada la cuadrilla, podremos escoger uno de los campeones. El siguiente paso es reclutar a tres compañeros, por lo que deberemos buscarlos por Treihadwyl. Una vez se unan a nosotros los deseados y hayamos recogido provisiones por la ciudad, podremos ya adentrarnos en el castillo, donde comienza a haber enemigos. De esto se deduce, además, que no podremos crear nuestros propios personajes.

El proceso de combate también aporta algo nuevo. Al ser la visión en lo que se llama primera persona (por supuesto, 3D), podremos ver a los enemigos acercarse a nosotros o llegar a nuestro lado. También podremos ver como nos alcanzan sus hechizos. El caso es que ellos solos nos pueden atacar si están mirando de frente a nuestro grupo. Si no son magos, además deberán estar suficientemente cerca. En conclusión, aunque sean mucho más poderosos que nosostros, y si el terreno lo permite, podremos hacer una especie de guerra de guerrillas para derrotarles, atacándoles cuando les veamos de perfil y huyendo cuando estén de frente. Por cierto que los enemigos no se generan aleatoriamente, sino que están predeterminados por zonas. Por ejemplo, en tal habitación te saldrá una araña en todas las partidas, y una vez muerta, ya no te saldrá ninguna otra vez.

Otra novedad, por lo menos para mí; es el hecho de tener que mantener un nivel de alimentación para no perder vitalidad. Para ello hay que encontrar alimentos, bien por el castillo o tras matar algún monstruo. Pero, como ya dije, estos, que suelen ser la fuente más importante de objetos, están ya puestos. Por ello, si no hay suerte y no nos dejan comida, la cosa se puede poner negra, pues una vez muerto no hay vuelta de hoja. Esta característica no me gustó, de hecho, pienso que te distrae bastante de lo que es propiamente el juego.

AMIGA

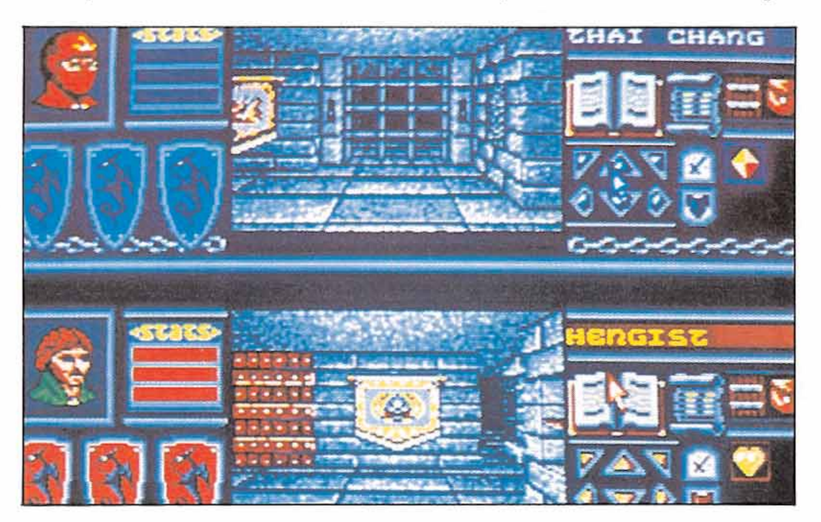
El uso de objetos también es bastante mayor de lo habitual: deberás encontrar las llaves apropiadas para cada puerta cerrada y activar las palancas adecuadas para abrir nuevos caminos. No son, sin embargo, problemas difíciles y en cada caso sólo habrá una o a lo sumo dos posibilidades, por lo que el camino está claro en cada momento, aunque a veces haya que resolver secuencias largas hasta el hallazgo de una determinada llave. De hecho, para poder abrir la puerta que conduce a las torres hace falta resolver primero un laberinto en el que habrá que encontrar, a su vez, otras llaves del cara a la interesante. (Os anticipo que es una llave cromada: no os vayáis sin haberla encontrado).

manera a la ambientación y disfrute del juego. Eso de ver una araña venir de frente es una nueva sensación. También se ven los hechizos contrarios acercarse a tí.

El sonido es prácticamente nulo. Tal vez se pueda quitar en la práctica. No lo hay ni siquiera en la presentación.

El juego es bastante original dentro de lo que son los RPG. Aporta cantidad de detalles nuevos, algunos grandes ideas y otros no tanto. En fin, los aciertos compensan con creces los fallos.

En cuanto a la adicción, es, cómo no, enorme. Puedes estar jugando horas sólo para ver qué hay tras esa puerta. Además, debido a lo ya explicado del combate, tienes la sensación de po-



Cada personaje está dotado con su propia personalidad lo que le hace adecuado para tareas concretas.

der derrotar a cualquier enemigo por fuerte que sea. Con ello, pierdes el clásico miedo a explorar por falta de experiencia, como suele pasar en estos juegos.

Hay bastantes hechizos, pero no muchos. El modo de acceso a los hechizos es bastante original, además, se puede dar la fuerza deseada al mismo eligiendo el número de puntos a emplear en él.

Otra característica que promete el juego es la interacción con personajes. Lo cierto es que salvo los otros campeones y algún que otro tendero, la interacción real es casi nula. Si intentas hablar con otros seres perderás valiosos golpes sobre ellos, ya que para hablar también han de estar de frente. Es más, cuando termine la conversación te sacudieran estos a tí antes que te dé tiempo a huir.

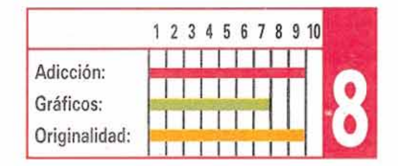
Opinión

Tiene unos buenos gráficos en general. Como suele pasar en los RPG, las localizaciones son prácticamente iguales, pero este juego está, en ese sentido, muy bien realizado, haciendo posible incluso jugar sin mapa (no es recomendable, sin embargo). Destacan los gráficos de los enemigos, en particular arañas y dragones, que contribuyen en gran

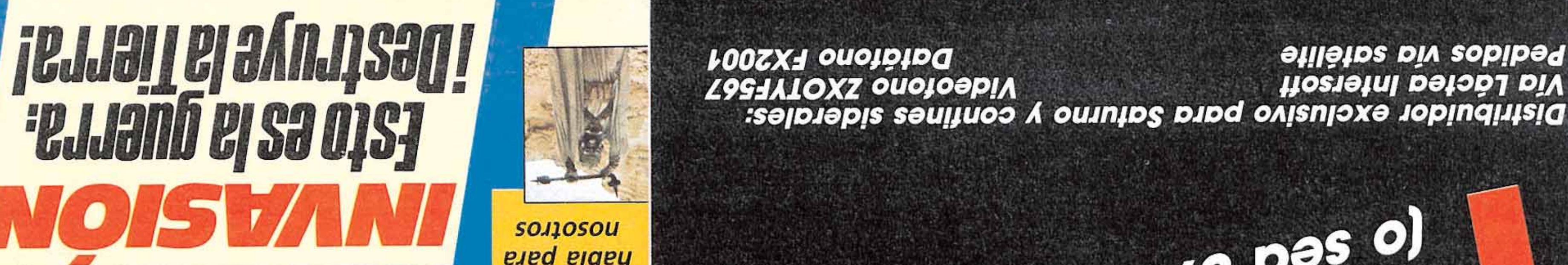
Para terminar, diré que es un buen juego, que debe proporcionar numerosas horas de entretenimiento a cualquiera que se ponga a jugar, siempre y cuando tenga paciencia para hacerse con los controles.

Insisto en dos cosas: el idioma no es problema debido al manejo absoluto del juego por iconos; lleva poco tiempo acostumbrarse al manejo y a cada icono, pero hay que invertirlo si queremos llegar a disfrutar de verdad del juego. Si no eres aficionado a los RPG, este juego supone una perfecta introducción; si lo eres, ¿a qué esperas?... venga, a por él.

Fernando Herrera González







URANO, CEUTA Y MELILLA 120 CREDIBOLOS

COMPARATIVA
Fernando MARCIANÍN contra Traxen TERMOVIC

PRUEBA COMPARATIVA

Dos astros frente a frente

F = Fernando Marcianín

T = Traxen Termovic

Aunque en la cancha sean compañeros de equipo, Fernado Marcianín y Traxen Termovic, las dos grandes estrellas del Real Nodriz, se han convertido en el auténtico centro de polémica y enfrentamiento del mundo de los holo-juegos. Vamos a tratar de analizar comparativamente la calidad de cada uno de los dos programas que, respectivamente, protagonizan.

FERNANDO MARCIANÍN

FERNANDO MARCIANÍN

Hologramas	7
Movimientos 3D	9
Aliencción	8

Marcianín presenta como novedad su formato de almacenamiento «Ridi».

TRAXEN TÉRMOVIC

TRAXEN TERMOVIC

Hologramas	9
Movimientos 3D	8
Aliencción	8

Termovic destaca por su fantástica técnica de animación teletransportadora.

Formato de almacenamiento

F.— El programa se encuentra grabado en un bio-chip de firficio diseñado en formato standard RIDI que puede ser conectado al slot trasero de cualquier tipo de computador.

T.— El holo-juego se encuentra almacenado en uno de los cerebros de un pequeño habitante del planeta Memoriom que a partir del momento en que lo adquiramos se encargará de trasladarlo (conectando su brazo-terminal al slot de expansión) a nuestro computador.

Número de jugadores por equipo

F.— Nuestro equipo se compone de un único jugador, Fernando Marcianín, pero al igual que en la realidad éste posee la capacidad de automultiplicarse clónicamente un número de veces que se corresponde con la fórmula $N = \frac{1}{2}\Sigma\alpha$

T.— Contamos con un solo jugador cuya capacidad teletransportadora hace que Termovic pueda desaparecer repentinamente sin que tengamos idea de dónde se encuentra, es más, si elegimos el nivel de dificultad alto cabe la posibilidad de que en unó de sus viajes Traxen fiche por otro equipo y se vaya a jugar a la NBA (Neptuno Basket Astroleague).

Sistema de control del holo-juego

F.— El programa se maneja mediante un cómodo sistema de telequinesis que nos permite mantener las manos u otros órganos ocupados en cualquier otro menester (cuidado con utilizarlas para agredir a nuestro contrario o se nos pitará falta alienal).

T.— Junto con el juego se suministran unos pequeños emisores fotónicos que una vez implantados y comunicados con el sistema nervioso del jugador transmiten al programa las ordenes de éste.

Calidad técnica y gráfica

F.— El programa alcanza un grado de realismo sencillamente increíble, gracias a factores tales como que el generador de holo-gramas se mueva cuando corren los jugadores o el hecho de que de vez en cuando alguno de los espectadores del partido realice una breve incursión a nuestra proto-nevera para aprovisionarse de Meteo-Cola.

T.— El juego incorpora la misma técnica generadora de hologramas que ya sorprendió a media galaxia cuando se utilizó por primera vez en el «Xelenantha Fox Strip Photer», y de hecho las rutinas que controlan el movimiento de los balones son exactamente las mismas (...)

ACTUALIDAD ...isión

Por Jolín Pumuki.

TODO LISTO PARA LA XXV EDICIÓN DE LA PERSONAL COMPUTER MEGASHOW DE PLUTÓN

Una vez más, la PCMP, la feria de informática más importante del sistema Solar, abrirá sus puertas, entre los días 45 al 50 del próximo mes lunar, para dejar paso a los casi 100.000 visitantes que llegarán de las estaciones espaciales de los 7 planetas de la Confederación.

Este año se ha vuelto a batir el record de expositores, lo que se ha logrado gracias a que también tomarán parte en la feria las compañías de los planetas de sistema solar espacio-temporal paralelo, descubierto recientemente por el eminente científico y explorador Cristobaloski Colonievich.

Como es habitual el Megashow se dividirá en las secciones de Software, Bioware, Tecnoware y Protoware. El apartado de Hardware se ha suprimido por obsoleto.

En el próximo número ofreceremos un detallado informe sobre todas las novedades que se presenten en esta Megaferia.



GANADORES DEL 2.º. CONCURSO INTERPLANETARIO DE DISEÑO GRÁFICO ASISTIDO POR LASER-DISC

Nuestro concurso de diseño ya tiene ganadores. Como siempre, la decisión del jurado ha sido sumamente difícil, pero sabéis que tan sólo podía haber cinco ganadores. Y ahí van sus nombres:

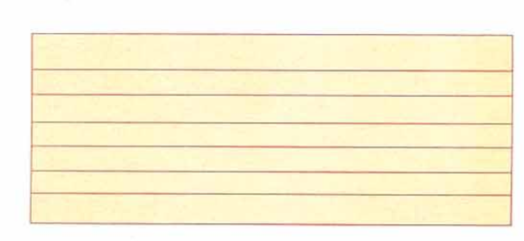
K2R-33. *(Hipérpolis, Marte). 25 años.*

Abrskhff Urfisschx. *(Resgxjk, Venus). 356 años.*

Abdul McGiver Karamazov *(Astro-base para la Unidad de las Razas, 3er. Anillo de Saturno). 20 años*

Marianín López García *(Navalperal de la Mata, La Tierra). 8 años*

Varte Glortforg *(New Albacete, Urano). 3 años de la 5ª. reencarnación.*



La pantalla más aclamada por su simbolismo: La reflexión sobre los mundos paralelos de argónposeidón. La rectitud de la norma ética y la pureza del bien común y el esfuerzo conjunto. Realmente impresionante.

OTRO DISCO DE LOS ALIENS-G

Todas las quincecenturianeras de la galaxia andan de cabeza con las canciones y el «look» del grupo de más rabiosa actualidad del panorama musical de esta centuria: los Aliens-G.

Como bien sabréis parte de su éxito corresponde, sin lugar a dudas, al gancho que su cantante, Latid Summers, cosecha entre sus cientos de admiradoras, si bien es justo también reconocer que el inigualable ritmo y frialdad metálica que presiden sus temas más conocidos, como «Marte tiene un marcaorbitas» o «Sufre fotón», tienen mucho que ver en su imparable subida en las listas de los 40 Siderales.

«Aliens-G» son además noticia por el hecho de estar a punto de editarse su nuevo LP, que en principio va a recibir el título de «Mi lubricante es el más flipante», si bien se especula con la posibilidad de que a última hora éste sea cambiado por el de «Desayuno Tres en Uno».



El look de los Aliens-G es a la vez sofisticado y agresivo.

MI NOVIO ES UN TERRESTRE: AMOR Y RISAS



El director andromediano Woody Alien acaba de presentar su última superproducción, «Mi novio es un terrestre», una disparatada comedia de enredo protagonizada en sus papeles estelares por Kim Ossinger y McArrison Force.

El film nos cuenta las desventuras de esta disparatada pareja, e incluye en su trama momentos realmente geniales como la secuencia en que Kim funde la Depilady en su desesperado intento por acercarse a los cánones femeninos de belleza de McArrison, o la estrambótica escena de amor en la que el terrestre guaperas descubre a la mañana siguiente que ha disfrutado de una apasionada noche con la alfombra del hotel.

Cuentan también las malas lenguas que la Ossinger y Force tuvieron sus más y sus menos durante el rodaje de la película hasta el punto que ella, que al parecer no se corta un pelo, llegó a afirmar ante la prensa que «a McArrison le encantan las películas de cienciaficción y disfruta como un loco viendo como todo tipo de alienígenas son exterminados salvajemente».

ENTREVISTA DE MIRA

SATURNINO GALÁCTIDO

DIRECTOR DE ASTRIVISION

Durante un reciente teletransporte a la nave nodriza en la que se encuentra instalado el cuartel general de Astrivision, nuestro enviado especial Rep Hortero tuvo oportunidad de mantener una interesante conversación telepática con su director, Saturnino Galáctido, quien nos reveló algunos de los proyectos más inmediatos de la compañía andromediana.



«Las Holo-consolas de 128 b

—¿Cómo, cuándo y por qué nació Astrivision?.

—En realidad todo sucedió muy rápido; tras el holocausto nuclear de Oceantlida, planeta en el que, como sabéis, se producían casi un setenta por ciento de los holo-juegos comercializados en la confederación interplanetaria, el mercado quedó prácticamente vacío, y decidimos que era un buen momento para embarcarnos en la realización de holo-juegos.

—¿Cuántos miembros forman en la actualidad Astrivision?.

—Actualmente el equipo de programación está formado por dos componentes, el generador de ideas y el sistema programador. El primero de ellos es un cibercomputador de la quinta generación que trabaja en lenguaje MS-TODO y que es el encargado de crear el argumento y desarrollo de los holo-juegos, mientras que el segundo, un sistema LIST-ILLO conectado al anterior; se encarga de plasmar estas ideas en un código fuente generado en lenguaje JUG-ON.

—¿De cuál de todos los holo-juegos que habéis realizado hasta el momento estáis más satisfechos?.

—Bueno, aunque a decir verdad no fuese, precisamente, una maravilla de la holo-programación, tal vez «Human invaders», por aque-



Las escenas de agonía de los terrestres son espeluznantes.

En la imagen la Tierra a punto de irse a la porra.

mos planear previamente nuestra estrategia destructiva, y así resulta por ejemplo conveniente tratar desde un primer momento de arrasar el territorio de las dos grandes superpotencias, los Estriados Unidos y la Unión Sobética, además de capturar a sus dos respectivos líderes, Cogeel Bush y Majarín Globachov.

Otros puntos de importancia en la consecución de nuestro planeticidio son astucias tales como envenenar a la población, para lo cual nada mejor que eliminar de golpe la contaminación (los envenamientos de aire puro se convertirán en una auténtica epidemia) o bien alterar drásticamente sus sistemas nerviosos, para lo cual os recomendamos interferir en todos los sistemas de televisión para programar ininterrumpidamente ciclos de cine español, a ser posible de Saura o Gutiérrez Aragón.

Existe también otra posibilidad para cumplir la misión del juego sin ensuciarse las manos de sangre, y consiste en apoyar económicamente a los países de zonas como Retroamérica o el Odiante Medio, para a continuación esperar tranquilamente a que se masacren los unos a los otros; desafortunadamente, con esta táctica de juego se consigue una menor puntuación.

Técnicamente el juego está muy bien realizado, y las imágenes digitalizadas consiguen un realismo increíble, sobre todo en la pantalla de alta resolución del 47. El sonido es también excelente, y en particular los gritos estertoreos de los humanos mientras agonizan son particularmente espectaculares. Falta tan solo por decir que el grado de adicción es insuperable, cosa del todo obvia ya que ¿acaso hay alguien en la galaxia al que se le ocurra mejor diversión que mandar la Tierra a la porra?.

Kriti Catodo



DESEARÍA contactar con usuarios de Amiga 7.ª. generación para intercambiar trucos, pokes, ideas, transmisiones de pensamiento, etc... Videoteléfono: 5545467. Preguntar por R3P4.

VENDO Spectrum +14 por 15000 umogas (unidades monetarias galácticas) o cambio por padre-robot en buen estado. Teletransmisor No. 3214554P2. (prefijo 77 si llamáis desde fuera del Sistema Solar).

¡ALUFLIPANTE!. Se ha formado un club de usuarios de 32 bits con ámbito en todas las bases de Plutón. Llamar al vídeo teléfono 34566HU7 antes del eclipse de las cinco y preguntar por Fgreurxs López. Humanoides abstenerse.

COMPRARÍA unidad de laserdisc para MSX 7. Imprescindible garantía de, al menos, 3 años luz. Vdtlf: 5489GF8. Sólo años bisiestos. Preguntar por el androide Luis Enrique.

URGE comprar fichas del Curso de Supracódigo Megamáquina aparecido en los Starmanías Nos. 37014. al 37033. Pagaré hasta 10000 umogas. Sólo terrícolas. Vdtlf: 547898UY7.

¡NO ES POSIBLE! ¿Qué todavía no sabes lo que es jugar con un Joystick Holográfico 3D?. Pues si me llamas ahora mismo te vendo el mío por sólo 40000 umogillas de nada. Paca Garte. Vdtlf: 987654321.



DESCUENTO PROGRESIVO

APROVECHA Y PIDE MAS JUEGOS PARA QUE TE SALGAN MAS BARATOS
UNA CINTA POR 595 PESETAS
2 CINTAS POR 990 PESETAS (a 495 cada una)
3 CINTAS POR 1.365 PESETAS (a 455 cada una)
4 CINTAS POR 1.700 PESETAS (a 425 cada una)
5 CINTAS POR 1.975 PESETAS (a 395 cada una)
mas de 5 CINTAS, a 395 pesetas cada una.

ENTRA EN LA LEYENDA Y AL MEJOR PRECIO.

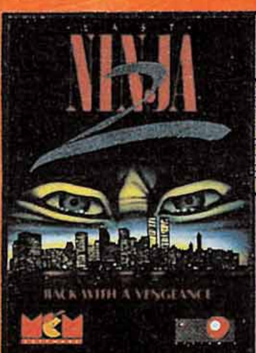






R-TYPE
Posiblemente el matamarcianos mas sofisticado y con mejores graficos que se haya desarrollado. Con armamento progresivo.

SPECTRUM
AMSTRAD
COMMODORE



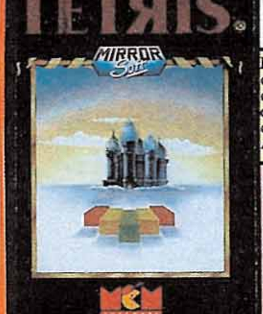
THE LAST NINJA 2
El ultimo ninja ha vuelto, viene por su VENGANZA. Kunitoyi fue vencido pero no destruido, y uso sus poderes para sembrar nuevamente el teror.

SPECTRUM
AMSTRAD



AFTERBURNER
Experimenta todo el realismo de un combate aereo supersonico. Con poderosas armas, podras luchar con los mejores pilotos e ingenios aereos.

SPECTRUM
AMSTRAD
COMMODORE
MSX



TETRIS
El primer juego ruso para ordenador. Distinto, original, penetrante...Por su exito ha pasado del ordenador a los arcades. Atrevete a bloquearte.

SPECTRUM
AMSTRAD
COMMODORE
MSX



PACLAND
PAC, el personaje de ordenador mas popular esta aqui de nuevo. La conversion de la famosa maquina. Una autentica pelicula de dibujos anmados

SPECTRUM
AMSTRAD
MSX



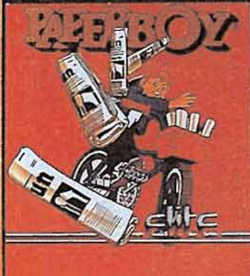
BLASTEROIDS
Resiste las hordas de ataque en los niveles progresivos. Usa el empuje de tu nave en sus tres formas de combate. Por si fuese poco hay areas infectadas de meteoritos

SPECTRUM
AMSTRAD
COMMODORE
MSX



REAL GHOSTBUSTERS
Unete a los verdaderos cazafantasmas, y salva la ciudad de demonios, fantasmas y monstruos. Un buen uso de tu equipo ha de ser basico para derrotarlos.

SPECTRUM
AMSTRAD
COMMODORE



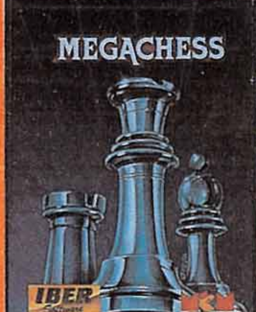
PAPERBOY
Imaginate recorrer un barrio americano repartiendo la prensa contrareloj. Hay numerosos problemas: perros, trafico,borrachos... Solo con habilidad pasaras.

SPECTRUM
AMSTRAD



DEFCOM 1
Los acuerdos de paz y el desarme nuclear provocan un estado de calma mundial. Pero la amenaza ahora va a venir desde el exterior, hay que combatirlo en el espacio

SPECTRUM
AMSTRAD
COMMODORE
MSX



MEGACHESS
Facil manejo, niveles de dificultad que dependen de la destreza del jugador y gran solidez haran de MEGACHESS el juego de ajedrez mas jugado.

SPECTRUM
AMSTRAD
MSX



LA ABADIA DEL CRIMEN
Basado en el libro y la pelicula EL NOMBRE DE LA ROSAla videoaventura refleja la trama de la accion perfectamente. Con los mejores graficos en 3D.

SPECTRUM
AMSTRAD
MSX



SOL NEGRO
Una extraordinaria historia de hechizos. El convertido en un pez, ella en un halcon. Deberas en dos fases diferentes romper hechizo, aprovecha el eclipse.......

SPECTRUM
AMSTRAD
MSX



GRANDPRIX 2
La emocion de la formula uno en tu ordenador. Debes bajar los tiempos pero evita ser tocado. Tu puedes empujar a tus oponentes fuera de la pista.

SPECTRUM
AMSTRAD



SAS COMBAT SIMULATOR
Paracaidistas, defensas subterraneas, mercenarios, emboscadas....son algunos de los elementos de este combate. Solo con riesgo y habilidad podras ganar.

SPECTRUM
AMSTRAD
COMMODORE



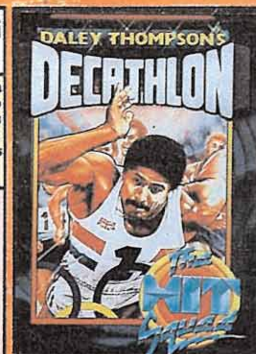
MIG 29
Metete en la carlinga del mas moderno avio de combate sovietico :el MIG 29 FULCRUM. En el no basta ser bueno, tienes que ser el mejor.

SPECTRUM
AMSTRAD



STREET GANG FOOTBALL
Todos los alicientes de un partido callejero, donde no hay reglamento. En las calles vale todo para conseguir gol. Las pandillas lo saben y lo aprovechan.

SPECTRUM
AMSTRAD



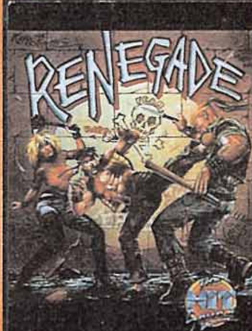
DECATHLON
Simulacion de las diez agotadoras pruebas de atletismo. La primitiva conversion de la maquina que ha generado decenas de adaptaciones e imitaciones.

SPECTRUM
AMSTRAD



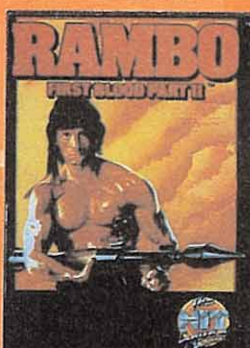
INDIANA JONES Y EL TEMPLO MALDITO
El heroe ha vuelto.Su mision, entrar en el templo y usando su latigo, rescatar a los ninos capturados. Para ello tendra que salvar todos los peligros de la pelicula.

SPECTRUM
AMSTRAD



RENEGADE
En las calles no te quedara tiempo para descansar ni para pensar pero ojo, si para morir. Haces el papel de Renegado, una criatura de combate de los bajos fondos

SPECTRUM
AMSTRAD
COMMODORE



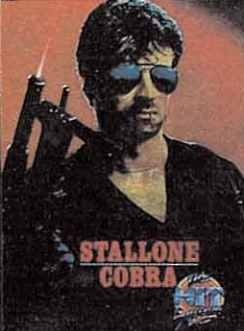
RAMBO
La jungla de Vietnam. 1987. Era un reconocimiento, pero para un veterano se convierte en un rescate, ya que su conciencia le impide regresar. Ponte en accion.

SPECTRUM
AMSTRAD



CHICAGOS 30 + COLISEUM
DOS estupendos juegos de TOPO en una cinta : CHICAGOS 30 ambientada durante la prohibicion USA COLISEUM una aventura de cuadrigas romanas.

SPECTRUM
AMSTRAD
COMMODORE
MSX



COBRA
Eres Mario Cobretti, actua con discreccion pero con contundencia.Sorprendete con su accion y graficos. El crimen es la enfermedad tu eres la cura....

SPECTRUM
AMSTRAD
COMMODORE



GREEN BERET
Eres un boina verde. es decir una maquina de combate perfectamente entrenada. Penetra en 4 estaciones de defensa enemigas.

SPECTRUM
AMSTRAD
COMMODORE



TOP GUN
TOP GUN te coloca en la cabina de un avion F-14. Graficos vectoriales y pantalla doble, para luchar entre 2 jugadores simultaneamente o jugar solo.

SPECTRUM
AMSTRAD



ENDURO RACER
Desde pistas asfaltadas a caminos deserticos. Compites contra el crono mientras corres con motoristas suicidas en un terreno totalmente peligroso

SPECTRUM
AMSTRAD

DESCUENTO PROGRESIVO
UNA CINTA POR 595 PESETAS.
2 CINTAS POR 990 PESETAS.
3 CINTAS POR 1.365 PESETAS.
4 CINTAS POR 1.700 PESETAS.
5 CINTAS POR 1.975 PESETAS.
mas de 5 CINTAS, a 395 cada una.

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON (O COPIA) A:
TELEJUEGOS
A P. DE CORREOS 23132
MADRID

FORMA DE PAGO: Contrareembolso. deseo recibir contrareembolso (pagando al recibir el paquete) los juegos indicados en este cupón.
NO MANDE DINERO POR ADELANTADO

CON TU PRIMER PEDIDO RECIBIRAS LA TARJETA DE TELE-CLIENTE

Nombre ______
Apellidos ______
Domicilio ______
Población ______ Provincia ______
Código Postal ______ Teléf. ______
Nº de Tele-Cliente ______
(si es nuevo, poner NUEVO)

ORDENADOR
☐ SPECTRUM
☐ AMSTRAD
☐ COMMODORE
☐ MSX
(Modelo del ordenador para el que quiere los juegos)

TITULOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	200
TOTAL	

CONCURSO

¡Descubre la frase oculta y gana esta fantástica máquina!

PATROCINADO POR:

MICRO Manía — Tele juegos

El mecanismo del concurso es bastante simple, lo que no implica que sea «sencillo» de resolver.

En primer lugar es necesario localizar todas las palabras que están incluidas en la sopa de letras. Para ello puedes ayudarte de las definiciones y pistas que damos al margen. Entre los nombres que hay que localizar encontrarás casas de software, programas, protagonistas de los mismos, etc.

Una vez localizados todos los nombres que corresponden a las 75 definiciones, debes formar, con las letras que no han intervenido en ninguno de estos nombres (las sobrantes), una frase que hace alusión a la máquina que sorteamos y a su personaje protagonista. Si descubres la frase, anótala cuidadosamente en el cupón respuesta y no la divulgues (cuanta más gente acierte menos probabilidades tendrás de ganar). No hay ningún inconveniente en enviar más de una carta, siempre y cuando no se trate de fotocopias del cupón.

PREMIO:

Una auténtica máquina de videojuegos como la de los bares. El premio recaerá en un concursante que haya completado correctamente el cupón de participación, y que resulte seleccionado por el Notario.

CÓMO PARTICIPAR:

Tienes de plazo todo el mes de Diciembre. Envía el cupón CONCURSO que se encuentra en esta misma página (no se admitirán fotocopias) debidamente resuelto y podrás resultar premiado con la fantástica máquina de videojuegos «Willow» de Capcom, que sortearemos ante notario entre todos los acertantes de la frase.

Apunta las letras sobrantes, una vez resuelta la SOPA DE LETRAS, y utilízalas para completar, en los lugares que se indican en el cupón respuesta, la frase clave (no valen fotocopias). Ahora sólo queda enviar el cupón relleno con tus datos personales y la frase enigmática, en sobre cerrado, antes del día 31 de DICIEMBRE de 1989 (se considerará la fecha del matasellos), a la siguiente dirección:

HOBBY PRESS S.A.
MICROMANIA
APARTADO DE CORREOS 328
MADRID 28100

IMPORTANTE:

No olvides indicar en una esquina del sobre la palabra «SOPALETRAS». Sin este dato no podrás tomar parte en el sorteo.

HOBBY PRESS, S.A. no se responsabiliza de ninguna reclamación de cartas que no hayan sido entregadas por el servicio de correos o que lo sean con retraso.

El resultado de este sorteo se publicará en las páginas de la revista.

Cualquier reclamación por aspectos no contemplados en estas bases o por la incorrecta interpretación de las mismas, será resuelta inapelablemente por el criterio de los organizadores.

La participación en este concurso supone la aceptación incondicional de las bases.

ALGUNOS CONSEJOS ÚTILES

No tachar a la primera las letras de las palabras descubiertas en previsión de posibles errores. Lo mejor es rodearlas con un círculo y posteriormente (cuando se esté muy seguro de que no hay fallos), tacharlas.

—La frase enigmática que debe escribirse en la casilla respuesta está constituida por 20 palabras, las cuales como puede apreciarse tienen distintos colores. Esta referencia es utilísima puesto que cada palabra estará formada únicamente por letras cuyo color corresponde exactamente con el de las letras descartadas de la SOPA DE LETRAS.

—Además de esto es interesante constatar que:

1. Todas las palabras con fondo AZUL comienzan y acaban con una letra consonante.
2. Todas las palabras con fondo AMARILLO enpiezan con una consonante y acaban con una vocal.
3. Todas las palabras con fondo BLANCO contienen la letra E.



Primera fase: cruce de caminos.

Segunda fase: Bosque de Cherlindrea.

Tercera fase: Isla de Fin Raziel.

Cuarta fase: Campo subterráneo de Sorsha.

*Encontrarás más información sobre esta máquina en la sección «Arcade Machine».

PISTAS Y DEFINICIONES

1 *Compañía distribuida por Domark y dedicada en exclusiva a la realización de conversiones de máquinas recreativas. (6 letras)*

2 *Programa de Activision cuyo protagonista se convierte en distintos tipos de bestia. (12 letras)*

3 *Nombre de una empresa que fabrica ordenadores cuyos modelos más conocidos son el 520 ST, el 1040 ST y el MEGA ST. (5 letras)*

4 *Segundo apellido de un famoso motorista español que ha protagonizado un videojuego. (5 letras)*

5 *Juego de Psignosis cuyo nombre repite la misma vocal dos veces. (4 letras)*

6 *Juego de lucha protagonizado por un bárbaro agresivo. (9 letras)*

7 *El hombre murciélago. (6 letras)*

8 *Arcade espacial de Go! publicado en la primavera de 1988 cuyo nombre tiene algo que ver con una «cama inglesa». (6 letras)*

9 *Juego de Ocean cuyo nombre en castellano significa «cuerdo». (5 letras)*

10 *Compañía de videojuegos, —procedente de las recreativas— filial de U.S.Gold. Autora entre otros de «Forgotten Worlds» y «Strider». (6 letras)*

11 *Juego dedicado al mayor «ligón» de la historia. (8 letras)*

12 *Compañía inglesa cuya principal actividad se centra en las conversiones de máquinas recreativas, como por ejemplo «After Burner». (10 letras)*

13 *Conversión de una máquina recreativa de coches, realizada por Ocean y que trata de unos agentes de la ley que persiguen a delincuentes. (7 letras)*

14 *Aventura tridimensional que se desarrolla en la «Cara Oculta de la Luna». (8 letras)*

15 *Compañía española de software que es la más dinámica de todas. (7 letras)*

16 *Compañía inglesa cuyo nombre está formado con partes de los nombres de sus dueños: Dominic Wheatley y Mark Strachan. (6 letras)*

17 *"Mata-marcianos" de System 3 reservado para "dominadores". (9 letras)*

18 *Este pájaro de Activisión es pura «dinamita». (11 letras)*

19 *Juego de Psygnosis que desarrolla un partido de una disciplina deportiva del futuro, semejante al fútbol. (9 letras)*

20 *Compañía inglesa cuyos programas están reservados a un «grupo escogido» de usuarios. Su nombre coincide con el de un juego de Firebird. (5 letras)*

21 *Nombre y apellido de un famoso futbolista del Real Madrid que sale en un juego de Topo. (16 letras)*

22 *Nombre de chica (en francés) que ha dado nombre a toda una saga de películas eróticas (y ahora videojuegos). (10 letras)*

23 *Juego dedicado al gato más travieso y juguetón. Le gusta mucho la lasaña. (8 letras)*

24 *"Masacra-marcianos" lleno de odio inglés. (4 letras)*

Programa para aprender a volar asesorado por el General Yeager. (12 letras)

26 *Grandes éxitos como «Exolon» o «Zynaps» han sido producidos por esta compañía. (6 letras)*

27 *Erase una vez un hombre pegado a un látigo y un sombrero. Sólo el nombre (o mejor dicho, el apodo). (7 letras)*

28 *Nuevo juego de Ocean protagonizado por un legendario personaje épico, basado en una novela de Walter Scott. (7 letras)*

29 *Héroe del comic español cuyo nombre coincide con el de la cría del cerdo salvaje. (6 letras)*

30 *Compañía española muy «musical». (5 letras)*

31 *Se trata del mejor simulador de fútbol producido hasta el momento, no está protagonizado por ningún jugador famoso. Su nombre puede traducirse como «saque inicial». (7 letras)*

32 *Esta rima: Para resolver esta aventura hace falta mucha «Kultura». (4 letras)*

33 *Juego que supone un «último duelo». (8 letras)*

34 *Compañía francesa emparentada con los «loros». (9 letras)*

35 *Los famosos aliados de Elliot Ness en su lucha contra Al Capone. (13 letras)*

36 *Compañía española hecha en España. (11 letras)*

37 *Arcade español con marcha latina a lo «Pérez Prado», producido por «Positive». (5 letras)*

38 *Nombre de una compañía de software que hace referencia a la «casa» de una ciudad australiana. (14 letras)*

39 *Juego de Psygnosis del tipo «Nemesis» muy a"men"o, programado por el mismo autor de «Blood Money». (6 letras)*

40 *Personaje de toda una saga de programas entre los que se cuentan títulos como «Aufwidersehen», «On ther run», «Mole», etc. (5 letras)*

41 *El título de la única película protagonizada hasta el momento por Michael Jackson. (10 letras)*

42 *Personaje monstruoso en el que se basa el último videojuego de Opera. (3 letras)*

43 *Compañía Inglesa muy «marítima» creadora de juegos como «Great escape» o «Decathlon». Tienen su sede en Manchester. (5 letras)*

44 *Título de un programa de coches cuyo protagonista tiene un Ferrari Testarrosa y pasea en él a su novia. (6 letras)*

45 *Juego de tenis cuyo nombre coincide con el de una técnica de dicho deporte. (11 letras)*

46 *Carrera de coches realizada por Activision en la cual se puede elegir entre doce diferentes conductores, todos ellos bastante «macarras». (10 letras)*

47 *Programa muy «caluroso» y bastante «rojo». (7 letras)*

48 *Versión de una película protagonizada por un policía mitad hombre-mitad robot. (7 letras)*

49 *Conversión de una máquina recreativa del tipo «R». Fue realizada por Activision. (5 letras)*

50 *Juego de U.S.Gold semejante en su desarrollo a «Thundercats», en el que os quedaréis plantados si no lo «rigáis» a tiempo. (5 letras)*

51 *Uno de los nombres con que se conoce al diablo, además de ser uno de los últimos lanzamientos de Dinamic. (5 letras)*

52 *Juego de lucha ,conversión de una recreativa, de reciente lanzamiento desarrollado por Virgin Games. (7 letras)*

53 *Conversión de máquina recreativa que hace referencia a un «gusano de seda» con misiles. (8 letras)*

54 *Personaje de un videojuego de The Edge que es además el simpático perro de Carlitos. (6 letras)*

55 *Juego donde el sol no alumbra nada de nada. (8 letras)*

56 *Nombre del juego para «Gunstick» de Opera, protagonizado por un hombre «solo». (4 letras)*

SOPA DE LETRAS

Q	S	E	L	B	A	C	O	T	N	I	S	O	L	I	R	A	T	A	S	P	A	R
O	L	O	S	T	R	E	E	T	F	I	G	H	T	E	R	E	Y	F	S	P	M	I
A	E	O	R	L	N	I	A	P	S	N	I	E	D	A	M	R	O	F	L	E	K	D
X	A	U	C	H	A	R	D	D	R	I	V	I	N	M	A	M	B	O	E	O	E	O
I	C	H	U	C	K	Y	E	A	G	E	R	S	O	A	C	O	R	K	I	H	E	Ñ
T	U	C	A	A	N	R	N	U	R	T	U	O	A	E	A	N	E	C	C	N	W	E
S	O	B	S	P	D	A	R	K	S	I	D	E	O	T	S	T	D	I	I	A	K	U
I	A	R	I	C	I	G	E	O	R	G	A	P	L	G	A	Y	N	K	R	V	S	G
L	S	E	R	O	N	Y	R	C	T	A	O	A	R	L	N	N	O	U	O	I	T	A
L	W	D	T	M	A	R	E	P	O	T	M	L	M	O	O	N	W	A	L	K	E	R
A	R	H	E	Z	M	B	A	T	M	A	N	O	D	D	V	Y	C	K	U	R	E	T
B	O	E	T	F	I	R	D	R	E	W	O	P	D	L	A	P	W	L	U	N	M	U
N	B	A	E	I	C	Q	Y	N	L	N	T	E	X	Y	B	O	T	S	N	E	M	B
T	O	T	U	F	H	E	N	R	B	O	G	A	I	A	R	O	L	A	L	L	A	O
O	C	S	T	J	A	B	A	T	O	A	A	E	A	M	R	N	C	U	N	R	N	I
H	O	L	W	A	S	G	M	B	U	E	R	L	N	S	E	S	L	O	I	O	U	L
S	P	A	O	E	E	C	I	E	R	T	F	B	E	U	E	N	I	F	D	T	E	I
G	Q	S	N	M	H	N	T	A	N	I	I	O	A	M	L	S	A	A	S	A	L	M
N	A	T	N	O	Q	E	E	M	E	L	E	B	I	R	I	I	H	C	S	N	L	E
I	N	D	I	A	N	A	D	A	H	E	L	T	U	V	I	A	S	I	E	I	E	E
S	S	U	T	I	T	E	U	L	O	U	D	A	I	R	T	A	I	E	N	M	P	E
S	A	E	N	L	O	S	X	D	U	S	W	T	N	E	O	O	N	B	S	O	A	A
A	M	L	I	R	T	Y	P	E	S	E	C	O	R	G	E	N	L	O	S	D	B	A
P	A	L	T	E	R	E	D	B	E	A	S	T	E	L	E	J	U	E	G	O	S	I

57 *Programa que fue seleccionado en ATARI para la fase nacional de la 1.ª Competición Internacional de Videojuegos. (6 letras)*

58 *El único juego ruso conocido en occidente. El objetivo es construir un puzzle. (6 letras)*

59 *El «luchador callejero». (13 letras)*

60 *Conversión de Capcom de reciente aparición protagonizada por un hombre armado con una espada en forma de media luna. (7 letras)*

61 *Nombre de una tienda, habitual en nuestras páginas, que contiene dos de nuestras aficiones preferidas. (10 letras)*

62 *Programa basado en una película con nombre de escualo. (7 letras)*

63 *Conversión realizada por Activision de un original «Pinball» a lo largo de cuatro épocas. (11 letras)*

64 *Personaje legendario del comic francés que tenía un perrito llamado Milú. El juego ha sido creado por Infogrames. (6 letras)*

65 *Compañía francesa de videojuegos autora del «Crazy Cars». (5 letras)*

66 *Compañía de los USA que se ha «hecho de oro». (6 letras)*

67 *Nombre del protagonista de un juego español de ambientación veraniega que comenzaba en una discoteca a ritmo acid. (3 letras)*

68 *Juego de Domark, conversión de una recreativa muy popular en Inglaterra, que tiene lugar en un parque acuático. (6 letras)*

69 *Compañía de software española cuyo nombre coincide con el de un animal subterráneo. (4 letras)*

70 *Compañía de Software que además de producir excelentes videojuegos (por ejemplo «Skate ball», «Iron Lord» o «Puffy saga») distribuye programas de compañías inglesas y españolas en Francia (Dinamic y Opera). (3 letras)*

71 *Juego de laberintos, conversión de una máquina de Atari Games, en el que pueden jugar dos personas, realizado por Tengen. (6 letras)*

72 *Protagonista de «La Ilíada». (6 letras)*

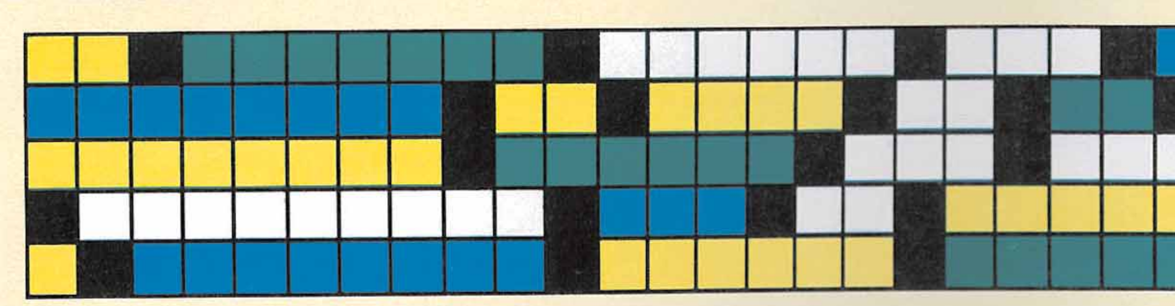
73 *Juego basado en las peripecias de un «chico maravilloso». (9 letras)*

74 *Clásico arcade espacial, del que acaba de aparecer su segunda parte, de scroll vertical y nombre de gas. El primer juego de los Bitmap Brothers. (5 letras)*

75 *Conversión de una máquina recreativa de «conducción dura». Ha sido realizada por Domark. (10 letras)*

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

LA FRASE ES:



Nombre ....

Domicilio .... C.P ....

Población .... Provincia ....

Teléfono .... Ordenador (modelo y marca) ....









PANORAMA

Holov

POR FIN UN SISTEMA 4D DE HOLOVISION

Para todos los roboides, ciboides y humanoides que tanto se quejan de contemplar sus holoprogramas favoritos en sólo tres dimensiones, tenemos la agradable noticia del lanzamiento del nuevo dispositivo 4x4 (todovisión) que permite contemplar también el factor tiempo, hasta ahora despreciado por los tecnofabricantes de holo-consolas 3D.

Este nuevo adelanto técnico permitirá no sólo que se pueda jugar en el salón de cualquier astronave contra el mismísimo «Ultragueño», retar con el ciberdrez al campeón sideral «Kaspa-atroz» o disfrutar de los encantos de «Xelenantha Fox Strip Photer», sino que disponemos además de 3 posibilidades en el tempo-control: Aceleración Trilux (muy apropiada para ganar sin problemas al rey del galacto-sport), Tiempo infinito (para echarle paciencia a la partida de ciberdrez) y Cama-Lenta... digo Cámara-Lenta (sin duda ideal para el tercer caso).

EL NUEVO BAILE DE MODA: LA ALIEMBADA



La aliembada está causando auténtico furor en todo el Universo.



El sugerente trio está capitaneado por la popular cantante Raronna.

Las pistas de baile de todas las discotecas de la galaxia han sido literalmente invadidas por una nueva moda que, procedente de la constelación de Travoltia, está causando auténtico furor en el resto del universo. Su nombre es la aliembada, y viene acompañada por una pegadiza canción interpretada por el grupo Karkoma, el sugerente trio femenino encabezado por la popular «sex-symbol» Raronna.

La forma de bailar la aliembada es a la par sencilla y divertida, ya que todo consiste en abrazar, voltear y hacer girar sobre sí misma a la compañera de baile pero eso sí, sin ni tan siquiera rozarla, es decir, utilizando únicamente poderes telequinéticos.

Como nota curiosa cabe reseñar la reciente celebración del primer concurso interplanetario de baile de aliembada, que dio como vencedores a la pareja formada por Uri Gétez (al parecer un auténtico especialista en todo lo relacionado con poderes paranormales) y Paunova, la estilizada bailarina venusiana.

CLIVE SINCLAIR JR. LANZA UN NUEVO VEHÍCULO DE TRANSPORTE ESPACIAL



Clive Sinclair Jr. con un peluquín de esteroides y fibrocemento, su más importante logro científico.

Clive Sinclair JR, el eminente inventor, famoso por, —además de ser bisnieto del creador del Spectrum—, lanzar al mercado el primer ordenador con funcionamiento por energía mental, vuelve a la carga con un nuevo invento: la aeronave monoplaza.

Como ya todos sabéis, Clive Sinclair Jr, tuvo recientemente serios problemas económicos ocasionados por el importante fracaso comercial que supuso la comercialización de un robot de cocina a pilas. Las 100 únicas unidades vendidas tuvieron que ser destruidas, ya que un fallo en el sistema de comunicación hacía que los robots no pararan de cantar los 20 Éxitos de Oro de Junio Iglesias.

Sin embargo, como Ave Fénix, el genial inventor resurge de sus cenizas y presenta en el mercado una revolucionaria aeronave espacial monoplaza cuyas principales características detallamos a continuación:

Dimensiones: 2m x 1m x 1m.

Peso: 4 gramos y medio

Material de construcción: aleación ultraligera de plutonio (carrocería y motor) y cuero de Córdoba (tapicería).

Alimentación: yogurt de pera o frambuesa y mega-cola

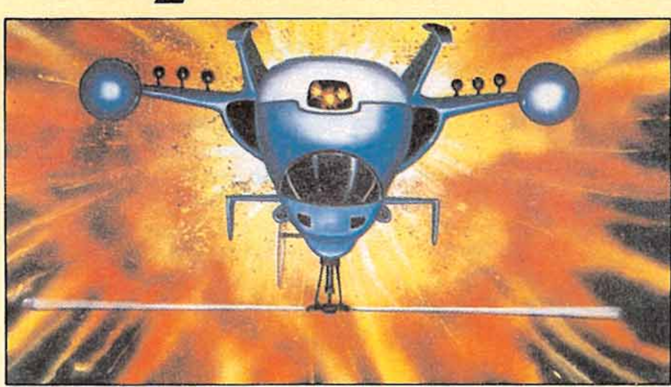
Autonomía: media hora luz

Velocidad máxima: bastante rápida con el yogurt de pera, con el de frambuesa pierde mucho.

Precio: 1.000 rublodólares o 300 pedruscos venusianos.

Avis PADO

PUNTO



INVASIÓN

¡La tierra a la porra!

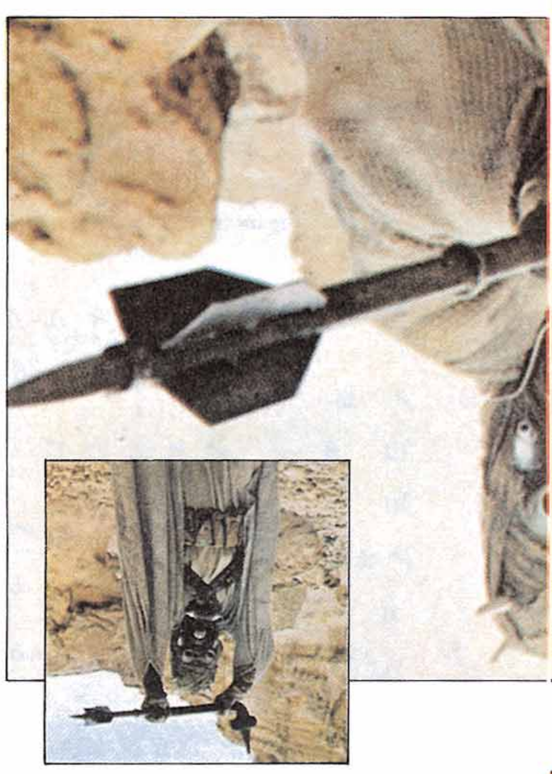
ARMAGGEDON SOFT

V. Comentada: Spectrum +47

Después del increíble éxito de «Human Syndrome» Armaggedon Soft vuelve a la carga con una nueva incursión dentro del mundo de los masacra-humanos. «Invasion», que así se llama el programa, añade una buena cantidad de factores innovadores a este clásico género, de entre los cuales destaca sin duda el hecho de que la estrategia desempeñe un papel fundamental en el desarrollo de la acción.

Nuestro objetivo consiste como ya os habréis imaginado en aniquilar por completo a la población humana, si bien se nos concederá un bonus extra de 1.000.000 de puntos si conseguimos también destruir por completo la Tierra, mediante una gigantesca explosión nuclear. Sin embargo, y dado que como ya hemos dicho la estretegia juega un papel fundamental en la misión, debere-

its son el futuro»



El señor Galáctido nos muestra el manejo del escudo de plasma suministrado junto con el nuevo programa desarrollado en «Flipation».

llo de que media galaxia pudo por fin vengarse de la barbarie cometida por aquella raza aniquilada en la quinta guerra astral, ya sabe, los terrícolas y sus salvajes masacra-marcianos.

—¿Hacia dónde cree que va a evolucionar el mercado de los holo-juegos?.

—Parece bastante claro que los holo-ordenadores de 64 bits están ya prácticamente condenados a desaparecer y que serán relevados por las nuevas generaciones de consolas de 128 bits diseñadas en Xapon, ya que las posibilidades de éstas son sencillamente increíbles, especialmente si nos atenemos al dato de que cuentan con más de 1 astrobyte de memoria.

—¿En qué próximos proyectos estáis trabajando?.

—Me alegra que me telepatice esa pregunta, porque precisamente estamos embarcados en un proyecto revolucionario. Se trata de un juego realizado con una nueva técnica de programación, el «Flipation», que dota a los holo-juegos de un grado de realismo increíble, hasta el punto de que estamos pensando en suministrar junto con el holo-juego un escudo de plasma, capaz de proteger al jugador del impacto de algún láser rebotado.

—Por último Mr Galáctido, ¿puede decirnos qué hay de cierto en esos rumores que especulan acerca del fichaje de una conocida figura del galacto-sport por parte de Astrivisión?.

—Infundios, infundios y más infundios, nuestra compañía, como bien sabrán en el lunisterio astral de Hacienda, no se encuentra en condiciones de desembolsar la astronómica cantidad de créditos que estos ases acostumbran a cobrar.

—Pero, sin embargo las cifras de ventas del pasado ciclo-pulsar les sitúan como la compañía con mayores ingresos de la galaxia.

—Oiga joven haga el favor de no ponerse impertinente o le hago una demostración gratuita de nuestra pistola desintegradora XA GUN STICK.

—Vamos Mr. Galáctido, déjese de rodeos y conteste a la pregunta.

—¡¡¡¡Flaaaaaaash!!!!.

Rep Hortero de Xintegrado

Nota: *La redacción de Star Manía desea desde estas líneas expresar su profundo pesar por el inesperado y prematuro fallecimiento del autor de esta entrevista, nuestro compañero Rep Hortero, desintegrado en acto de servicio. Hiberne en paz.*

TELEDIFUNDE
HOBBY STRESS S.A.

UNIDAD DE CONTROL
Monina Andromedina

CONTROLADOR ASOCIADO
Jose Ignición Golez-Ciclotrón

ADJUNTO AL CONTROLADOR ASOCIADO
Androidez Allavás

GENERADOR DE IDEAS
Domingo Plomez

DEPURADORA JEFE
Kryptina Flipandez

ANDROIDES DE TRABAJO
Astralio Guapez,
Jose Hibridio Pokero
Angel Andrómedes,

BASE DE DATOS
Kramen Satelitaria

SOFTWARE DE DISEÑO KAS-KAN
Ke Kruz Calveiro,
Sosona Luz-guíe

SLOT DE EXPANSION
Kalcos Pliegospare

RELACIONES SIDERALES
Ram Luneras

TELEPROCESADO DE DATOS
Solerium Fundealniño

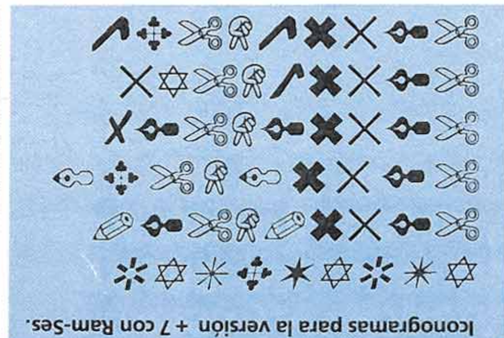
CARGADOR STELAR
de Código Biomáquina

Versión Spectrum +47 en lenguaje Bobol.

Versión Sistema KGB 47 y compatibles en lenguaje Voz-K.

ИГТУКЩ ВУ СШВФЫДЗ ЩОУ -§,",ъИШВФЫ
ШИЁШИШЕФЫД ЗЩОУ __::№.ъ/
УЫ?ГВЩ ШИЁШИШЕЩДЗЩОУ -.__-.ъ ,
ФКТФТУИЕЩШИЁШИШЕЩДЩОУ __;№;№.ъ/
ЫШИ УИУТШАЩЫ ЛШМКУЫДЩОУ
ШУТЗЩ ЙГУ ВГКФ УЛ УЫ?ГВЩД
ЗЩОУ __-__,"ъИ
СШВФЫ ШИЁШИШЕФЫ Н УТЗУЯФК
УИ ?ЩЩКВУИФВФЫ ФИЕУКШЩКУЫД
ЗЩОУ __:./,ъ-/ЩОУ __:./-ъ/

Iconogramas para la versión +7 con Ram-Ses.



Instrucciones de uso: pasa tu videolector por encima de los listados y graba el resultado en tu terminal para futuros usos.

Telemensajes al Procesador Central

Un robot indignado

Señor director de Starmanía, soy un robot, de aquí de Cuenca, y le envío esta carta para protestar enérgicamente contra la ola de erotismo metálico que se está adueñando últimamente de las carátulas de los juegos.

Porque vamos, uno, que ha sido programado con un índice de moralidad 8, no puede menos que exclamar chirridos de indignación ante el hecho de que todas las compañías de software utilicen para las ilustraciones de sus juegos a lindas robotitas que enseñan alegremente sus bisagras.

Al principio era un tornillito, luego una tuerca... ¡pero lo de las bisagras ya es demasiado! ¡Vamos, que de seguir así no sería de extrañar que dentro de nada nos enseñaran hasta la unidad de reproducción energética!

Ya sé que ustedes no tienen la culpa de todo esto, pero un robot decente como yo, no puede asistir a tanta desvergüenza y no activar su sintetizador de voz o quedarse de brazos mecánicos cruzados. Gracias por escucharme.

Fdo: 2P2IKK
Cuenca
España
28065, La Tierra
Sistema Solar



¡Ya basta de matamarcianos!

Señor director de Starmanía, soy un miembro del FRELIMAMA (Frente para la Eliminación de los Mata Marcianos) y el motivo de mi carta no es otro que hacerle llegar a usted, y a todos sus lectores, el manifiesto que nuestra organización revolucionaria ha redactado para ser dado a conocer en todo el Sistema Solar. Esperamos que sea de su interés y considere oportuna su publicación. De lo contrario nos veremos obligados a desintegrarle. Muchas gracias.

El Frente para la Eliminación de los Mata Marcianos expone:

1. Que no desconoce el hecho de que con anterioridad al descubrimiento de vida inteligente en el planeta Marte, los terrícolas gustaban de jugar con unos programas despectivamente llamados «matamarcianos».

2. Que en dichos programas se vejaba y humillaba indiscriminadamente a los miembros de la raza marciana, a quienes siempre les tocaba representar el papel de malos en todos los juegos.

3. Que existían unas poderosísimas armas, llamadas Pokes, que los terrícolas utilizaron sin piedad en sus juegos, y que ponían en total inferioridad de condiciones a los valerosos ejércitos marcianos.

4. Que, tras el descubrimiento anteriormente mencionado y a pesar de la firma del tratado de no agresión, ni física ni intelectual, entre ambos planetas, las compañías de software terrícolas han continuado comercializando reiteradamente este tipo de programas.

5. Que ya os hemos dicho muchas veces que no hagáis más jueguecitos de estos.

6. Que ya está bien.

7. Que como nos cansemos os vais a enterar.

Y 8. Que el que avisa no es traidor.

Fdo.: ¡VIVA EL FRELIMAMA!
Andrómeda



Las 5 preguntas

HOY RESPONDE:

UGRU +P2



¿Tu comida preferida?
Me gusta mucho la carne de un bicho que me traen de la reserva de caza de la vía Láctea. Creo que se llama «Humano» o algo así.

¿Qué haces en tu tiempo libre, es decir, cuando no programas?
Juego al Megatón Chis-Pón o también veo la retransmisión del combate de fútbol que ponen por las mañanas.

¿Qué es lo que más rabia te da?
Que me pisen el pie grande. Duele más que cualquiera de los seis pequeños.

¿Qué música te gusta oir?
Cuando quiero relajarme utilizo ciclo-pulsos multifrecuenciales a 220 decibelios de potencia. Si lo que quiero es excitación, entonces pongo un disco rayado que tengo de un clónico de Roy Orbison. Me pone supernervioso.

¿Que consejo le darías a un joven programador que quiera introducirse en este mundillo?
Lo primero que se deje de tonterías y se compre un Spectrum +47. Es el futuro. Luego, cuando tenga su programa acabado, que se busque una buena distribuidora que haga llegar su código a los confines del imperio. Aunque no tiene delegaciones en Alpha-Centauro ni en Sargón, yo utilizo la Empresa Repartidora de Buenos Entretenimientos.

LOS DIEZ SIDERALES

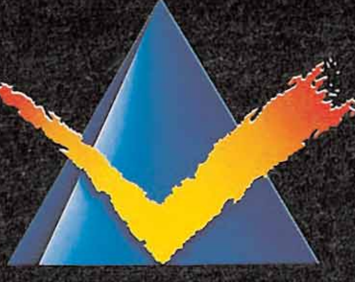
1. **Galactic moves** — Dineramic
2. **Human sindrome** — Astrivision
3. **Fernando Marcianín** — Dineramic
4. **Astral g.p. Blaster** — Dineramic
5. **Ultragueño** — Trompo soft
6. **007 Licencia para desintegrar** — Sodomark
7. **Sánchez Lunario Tenis** — Made in Despacín
8. **Martedelo 2** — Desanimagic
9. **Xelenantha Fox Strip Photer** — Teten
10. **Teletransporte al centro de Neptuno** — Trompo soft

¿Por qué no dejarán los sturdianos de producir videojuegos en los que, en vez de esmerarse en la calidad, se preocupan únicamente de contratar las figuras más relevantes del galacto-sport?

¿Cómo es que los distribuidores de Role-Play Games Interbásicos de 875 credibolos quieren subirlos de pre-

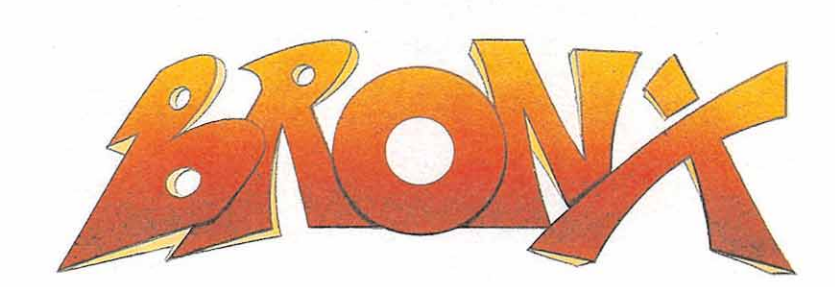
¿Cuándo se decidirá la Alianza Moto-Sintetizada de Traficantes de Relés, Ordenadores y Derivados (AMSTROD) a crear un modelo realmente compatible con el Spectrum +47, que parece que se define finalmente como el estandar de esta era?

LOCAS



ANIMAGIC, S. A.

CYBERBIG



MCM
SOFTWARE

ACTIVISION

Como viene ocurriendo, de un tiempo a esta parte, la llegada de las Navidades implica la aparición de un gigantesco número de títulos. La mayoría de las compañías reservan, lógicamente, para estas fechas lanzamientos muy concretos y espectaculares intentando aprovechar el tirón de ventas que acompaña a las fiestas. Por ello, tal vez choca bastante que este año Activisión haya roto, en cierto modo, la política que les ha caracterizado en otras temporadas, concentrando todos sus lanzamientos en estas fechas tan señaladas y dejando desatendido el mercado el resto del año.



Escarlata Loncan (Gerente de MCM) y Larry Sparks (Director de Marketing de Activision) creen firmemente que la mejor forma de promocionar un juego es conocer de antemano con qué están «jugando».

Con idea de mantener, una vez más, minuciosamente informados a nuestros lectores de cuanto acontece en esta importante compañía, nos desplazamos expresamente a la ciudad inglesa de Readers, donde tiene su sede europea.

Allí tuvimos la oportunidad de contemplar, no sin asombro, el alto nivel de calidad de su producto.

Software made in USA

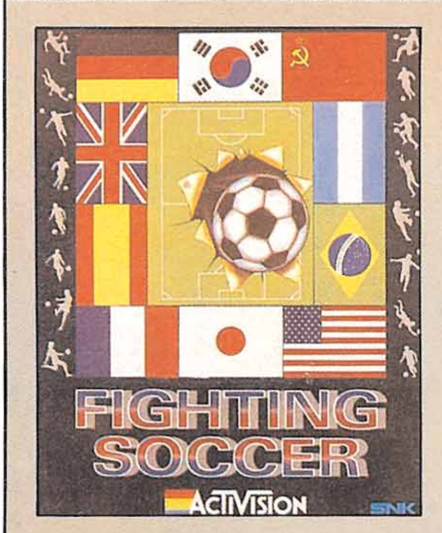
Una gran parte de los programas que distribuye Activision (Mediagenic) vienen directamente de Estados Unidos y están realizados en Pc, desde donde posteriormente se convierten a otros sistemas más europeos.

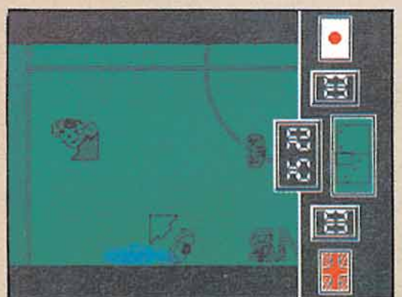
«Figther Bomber», por ejemplo, es una fantástica obra maestra de la simulación que combina los elementos propios de un simulador de vuelo con un programa de estrategia. De momento sólo está disponible para PC pero muy pronto estarán ultimadas las versiones para ST y Amiga. Si «Figther Bomber» se contempla en un PC que soporte la resolución VGA no podemos, por menos, que sorprendernos ante su calidad gráfica. Cada uno de los aviones que podemos seleccionar contienen dos formas de visualización: En tres dimensiones, con trazos más simplificados y en dos dimensiones con un colorido impresionante.

En el momento de volar, si se tiene la suerte de poseer un ordenador que funcione a 12 Mhz o más, el movimiento es realmente suave y todos los gráficos que intervienen en el desarrollo del juego son representados, en tiempo real, como sólidos tridimensionales. Incluso hay una escena en el monte Rushmore, donde están talladas las cabezas de cuatro presidentes de los Estados Unidos en la que pueden verse con claridad —si nos acercamos lo suficiente— cada una de sus caras. Las versiones disponibles en breve serán: Spectrum, Amstrad, Commodore 64, Atari St, Amiga y PC.

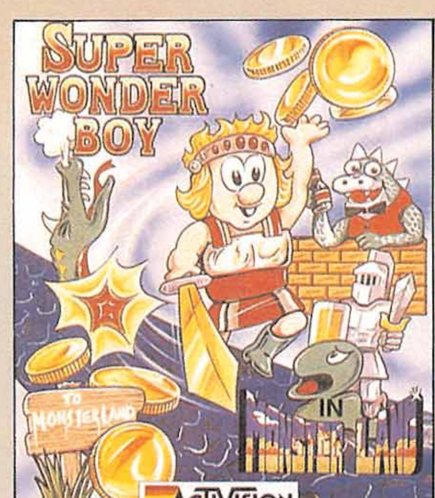
Y qué decir de «Ghostbusters II», importante producción cuyo lanzamiento coincide además con el estreno en España de la película. El juego se divide en varias fases que están directamente relacionadas con los episodios que tienen lugar en la misma. Por otra parte, tiene la particularidad de que el propio juego difiere sustancialmente en su desarrollo dependiendo de la versión. En unos ordenadores es más simple que en otros y tiene más o menos fases.

Un pequeño anticipo de su va-





«Fighting Soccer» es un nuevo juego de fútbol que aporta como novedad el gran tamaño de los jugadores.





«Super Wonder Boy II» mantiene el estilo que caracterizó a la primera parte: plataformas, obstáculos y enemigos.



«Figther Bomber» combina elementos de los simuladores de vuelo con estrategia.

Más activos que nunca

Rod Cousens (Director de Activisión) posa orgulloso junto al affiche de «Cazafantasmas II», uno de los juegos en el que más esperanzas tienen puestas.

Activision ha concentrado en la campaña de Navidad todos los juegos de esta temporada.

riado contenido, para ir abriendo boca: La secuencia del Museo comienza cuando los cuatro cazafantasmas consiguen bajar hasta el suelo por un agujero que la estatua de la libertad ha practicado en la claraboya del museo. Pero antes de esto hay que superar un gran número de peligrosos trances como el que se refleja en el juego cuando uno de los cazafantasmas desciende hasta lo más profundo de un largo pozo que conecta la calle con la red telefónica. Aquí hay que eliminar a todo tipo de fantasmagóricos elementos mientras nuestra vida pende de un hilo (nunca mejor dicho). El desfile por la calle donde la estatua de la libertad es acompañada hasta el museo por un grupo de enfebrecidos seguidores tiene también su truco: no basta con lanzar bolas de fuego a todos los espíritus que se cruzan en nuestro camino, sino que luego hay que recoger con rapidez los residuos que quedan al eliminarlos: la conocida «baba». Por último, una escena realmente trepidante, el momento de arrebatarle a Vigo —el diablo que pretende la reencarnación— la infeliz criatura que ha secuestrado.

Estará disponible en las versiones de Spectrum, Amstrad, Msx, Commodore 64, Atari St y Amiga.

Las constantes de la temporada

«Powerdrift» es, de todos los programas de coches que se lanzan simultáneamente al mercado en estos días, el más definido en sus planteamientos: Una carrera de colegas punkis que tiene por objeto (como toda carrera) llegar el primero. Puede elegirse entre 12 corredores distintos, cada uno de los cuales tiene su técnica particular de conducción. Las versiones disponibles son Spectrum, Amstrad, Msx, Commodore 64, Atari St y Amiga.

«Galaxy Force» está basado en la máquina arcade. Se trata de penetrar con nuestra potente nave interestelar en la fortaleza del enemigo, esquivar su destructivo armamento y conseguir salir indemnes en el intento. Versiones para Spectrum, Amstrad, Commodore 64, Atari St y Amiga.

De «Altered Beast» ya hablamos largamente el pasado mes. Se trata de la conversión de máquina arcade donde el personaje en cuestión se transforma en varios animales (oso, lobo, etc.) lo que le permite hacer uso de la fuerza de cada uno de ellos para combatir a sus enemigos.

«Fighting Soccer», un nuevo e interesante simulador de fútbol que aporta como novedad el gran tamaño de sus jugadores lo que permite ver con claridad cada uno de sus movimientos. Existen versiones para Spectrum, Amstrad, Msx, Commodore 64, Atari St y Amiga.

Vuelve también «Wonder Boy» en una nueva aventura «Super Wonder Boy in Monsterland». La estructura y el sistema de juego es prácticamente idéntico a la primera versión. Los personajes, con apariencia de dibujos animados, tienen que desarrollar las típicas misiones de los juegos de plataforma, estilo «Super Mario Bross»: eliminar enemigos, recoger objetos, entrar en las casas, etc. Versiones disponibles: Spectrum, Amstrad, Msx, Commodore 64, Atari St y Amiga.

Otros programas distribuidos por Activision (Mediagenic) serán «Bangkok Knight» para Atari St y Amiga y «Tuskers» para Spectrum, Amstrad, Commodore 64, Atari St y Amiga, producidos ambos por System-3. ■

Domingo Gómez







«Powerdrift» es la singular aportación de Activision a la moda de la temporada.







«Galaxy Force» conversión de una espectacular recreativa es un trepidante arcade.

SIMULATION hits

TU MEJOR OPCION

turbo cup

SPACE RACER

MACH 3

MEGABLASTER

LORICIEL

CON CADA PACK ADJUNTO UN JOYSTICK

*Joystick MEGABLASTER de Konix para las versiones: SPECTRUM • AMSTRAD CPC • AMIGA • ATARI ST

*Joystick SPEED KING IBM + tarjeta de Konix para las versiones: PC 5¼ y 3½



SPEED KING



SPECTRUM (cassette) AMSTRAD (cassette)	2.595	Ptas.
AMSTRAD (disco)...	3.595	,,
AMIGA y ATARI ST ...	4.295	,,
PC 5¼ y 3½	9.995	,,



U.S. GOLD



BRILLANTE CARRERA HACIA LA CUMBRE

Conocer las instalaciones de U.S.Gold es, de antemano, una aventura en la que, sin duda, todos los que vivimos, de una u otra forma, el mundo del software estaríamos dispuestos a embarcarnos. Por ello, cuando surgió la posibilidad de trasladarnos a Birmingham para conocer de mano de sus protagonistas cómo se trabaja allí y cuáles serían sus lanzamientos de cara a la campaña de Navidad, no lo dudamos un momento y acudimos, sin pensarlo dos veces, a la cita en la sede central de la compañía.

Como seguramente todos sabréis, U.S.Gold es la productora de juegos de una de las distrubuidoras más importantes dentro del ámbito europeo, Center Soft. Esta fue fundada por Geoff Brown y Anne Brown, su mujer, allá por el año 1983, comenzando, en principio, con la distribución exclusivamente en el Reino Unido de programas americanos y algún que otro producto a pequeña escala.

Desde el principio la compañía destacó por la seriedad de sus profesionales y aunque los comienzos fueron muy duros, poco a poco se hicieron con un merecido lugar en el mercado. Así nació U.S.Gold que se ocupó de llevar a la práctica ideas propias que fueron bien aceptadas en el entonces recién nacido mercado del Spectrum. Con el tiempo la política de la compañía cambió, a medida que se establecía definitivamente en el mercado, optando por la línea de producto que hoy mantienen :conversiones, licencias y algún que otro programa de diseño y desarrollo innovador. Actualmente además de encargarse de la distribución de algunas de las principales compañías británicas y de la distribución en el Reino Unido de otras compañías europeas y americanas como Lucasfilm Games —¿recordáis Indiana Jones?— y Epyx, —que actualmente atraviesa una grave crisis económica como consecuencia de sus fallidas inversiones en hardware— o desarrolla juegos propios a través de sus compañías filiales como Capcom quienes han conseguido las licencias de diez máquinas recreativas que verán la luz en los próximos dos años.

Capcom, en su división de videojuegos, es la primera en tener acceso a la mayoría de las licencias para llevar a la pequeña pantalla los juegos de su homóloga en las recreativas, aunque esto no implica que Capcom videojuegos tenga limitado su acceso a otras productoras de recreativas. Recordar como grandes éxitos como «Out Run» o el más reciente «Turbo Out Run» proceden de máquinas desarrolladas por Sega.

Tal vez una de las cosas que más nos sorprendió al llegar a las oficinas de U.S.Gold —además de su eficacia y seriedad— fue no encontrar allí a, por lo menos, parte del equipo de programadores. Posteriormente supimos que aunque U.S.Gold cuenta en plantilla con 38 programadores, ninguno de ellos desarrolla su trabajo en Birmingham; dos de sus principales equipos se encuentran en Manchester, aunque reciben programas de todas las partes del país y trabajan eventualmente con colaboradores ocasionales. Por el contrario encontramos una perfecta estructura de marketing y distribución, como una base central, en torno a la cual gira un complejo sistema en el que se incluyen gran número de ''jugones profesionales'' encargados de supervisar y chequear los juegos . Tras unos primeros minutos en los que conversamos brevemente con los diferentes departamentos acompañados por Roger Swindells (Director de marketing y responsable del mercado europeo) pasamos a la acción.

U.S. GOLD

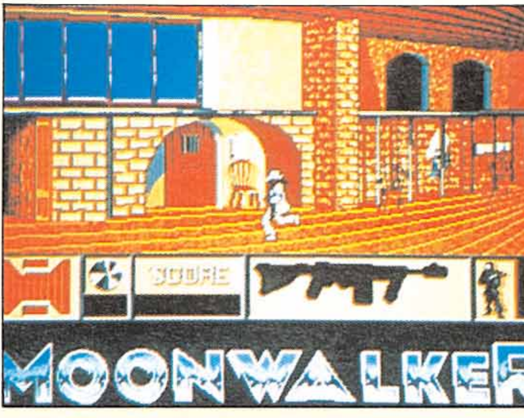
¿Dónde está Michael Jackson?

Fácilmente habréis deducido que el popular cantante y su polémica película, Moonwalker eran uno de los puntos fuertes de nuestra visita relámpago a U.S.Gold. La presentación no pudo ser más espectacular; mano a mano Alexa Czechowski (product manager del juego) con un video y Martin Smith (encargado de chequear los juegos) en el ordenadores realizaron para nosotros una de las pruebas comparativas más impresionantes de cuantas hemos visto. Alexa controlaba, como ya hemos indicado, el video; ella previamente había seleccionado en varias cintas de la película las secuencias que luego han sido reproducidas en el juego. Así, contemplamos asombrados como la presentación de ambos productos era idéntica, incluida la música —espectacular en Amiga e increíble en Spectrum—.

La película bastante descabellada en su argumento ha sido trasladada a la pantalla en cuantro fases que reproducen, —como antes indicábamos— los momentos claves del film, dando vida a un juego en el que si bien es importante destacar la calidad gráfica y sonora, por encima de todo sobresale la adicción. De «Moonwalker» encontraréis más información en esta misma revista.

Moonwalker, en su versión informática sorprende, entre otras muchas cosas, por la buena adaptación del disparatado argumento de la película.





Geoff Brown, el estilo de un profesional

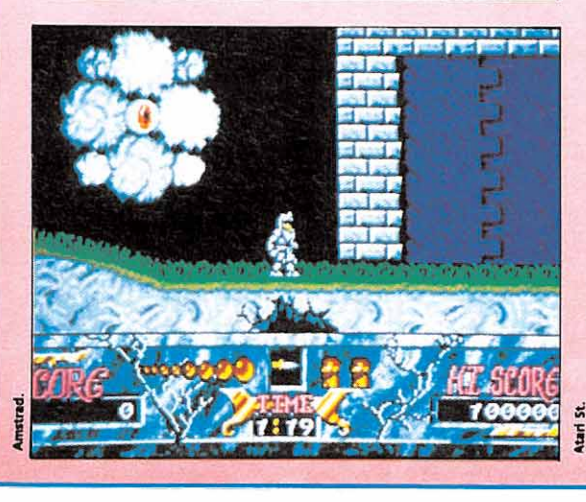
Tras la presentación tuvimos ocasión de conversar con Geoff Brown, el director de la compañía, quien nos brindó unos minutos de su tiempo que aprovechamos para averiguar qué piensa sobre el futuro del software y cuál es la situación actual del mercado.

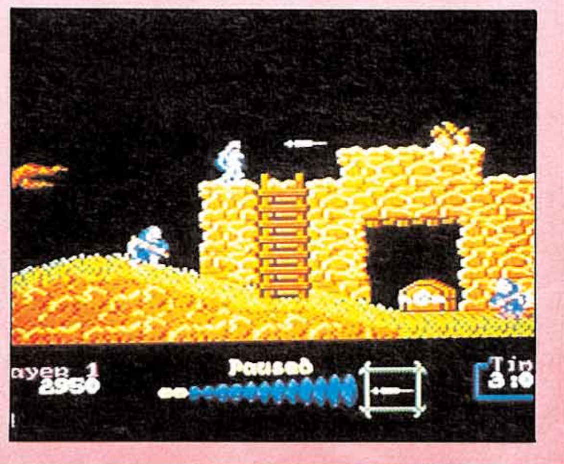
Geoff Brown da desde un primer momento toda la impresión de ser un hombre brillante y seguro de sí mismo . En su perfecto papel de jefe nos recibió y tras las dificultades técnicas de los primeros minutos, la conversación llegó dentro de la seriedad que le caracteriza a alcanzar el grado de distendida.

Geoff Brown parte de una base muy clara: U.S.Gold es la compañía número uno a nivel europeo por su buen marketing, sus productos de calidad y su perfecta red de distribución. De un tiempo a esta parte U.S.Gold ha concentrado sus esfuerzos creativos en una triple dirección, —según nos comentó su director— películas, conversiones y conversiones de simuladores de carreras. Geoff Brown precisó además que es bastante probable que esta línea se mantenga algunos años más, porque responde a los imperativos del público y ha tenido una gran respuesta comercial. Estas Navida-

«Ghouls'n'Ghosts» es una soberbia conversión de la adictiva máquina de Capcom, en la que la endiablada dificultad garantiza el entretenimiento durante horas.









Martin Smith, uno de los «jugones profesionales» de U.S. Gold se entrenó en la máquina original de «Ghouls'n'Ghosts».



David Baxter nos mostró las dos conversiones; mientras Mariele, su representante en España se echaba unas partiditas.



Los responsables comerciales de «Moonwalker» posan con la película. De izquierda a derecha: Mariele, Alexa y Roger.



Una de las sorpresas de la visita: muchos jugones pero ningún programador.



Cada juego fue presentado en todos los formatos, «Moonwalker» fue también acompañado por secuencias de la película.



Geoff Brown, el director de U.S. Gold nos concedió una entrevista en la que pudimos comentar la situación actual del mundo del software.



Amstrad.





Amiga.

«Turbo Out Run» intentará batir el récord de ventas conseguido por su predecesor en el tiempo.

des, siguiendo la línea que antes precisábamos, tendrán tres grandes lanzamientos: «Moonwalker» —conversión de película—, «Turbo Out Run» —los simuladores de coches no faltan en ninguna compañía— y «Ghouls'n'Ghosts» —también conversión de un máquina de Capcom—. En opinión de Geoff Brown, su objetivo no es que todos se conviertan en números uno en las listas de ventas, aunque en ningún caso esto sería rechazable, sino que su intención es estar presentes en el mercado con productos competitivos y de calidad. Últimamente el número de lanzamientos ha disminuido porque el número de programas llegó a ser tan elevado que sólo los que realmente tenían calidad conseguían vender, —nos comentó Geoff Brown—, por lo que no siempre el gran desembolso económico que implica desarrollar un juego se veía amortizado.

También en nuestra conversación se abordó el tema de los 16 bits —cada vez más establecidos en Inglaterra, igualando ya en beneficios a los ocho bits—, y las consolas. Geoff Brown piensa que ambos mercados son tan diferentes que es posible que los ordenadores y las consolas convivan en armonía, porque en principio son máquinas con diferentes posibilidades. España, es un importante mercado para ellos aunque en relación al resto de Europa todavía no se sigue en nuestro país la tendencia actual que apunta a la implantación definitiva de los 16 bits.

Por último Geoff Brown nos adelantó los títulos que serán publicados después de Navidades «Crackdown» y «Black Tiger» e insitió una vez más en la importante adquisición por parte de Capcom de diez licencias de recreativas.

La Ley de las conversiones

David Baxter (Director de desarrollo) nos presentó las dos conversiones que están en su catálogo navideño. «Turbo Out Run» ha sido desarrollado en todos los sistemas alcanzando una calidad gráfica y sonora que le asemeja bastante a la máquina original. Las diferencias con «Out Run», récord de ventas en todo el mundo, son muchas. Por una parte se han suprimido —y con ello la pesada carga de cassette o el acceso a disco constantemente— las bifucaciones en los caminos. A lo largo de dieciséis etapas que recorren Estados Unidos controlaremos a nuestro potente Ferrari, que tendrá que competir en algunos puntos con un espectacular Porsche. Presenta también la posibilidad de cambio automático o cambio manual, aunque la velocidad alcanzada aconseja el empleo del primero al disminuir sensiblemente la dificultad. Por supuesto también contaremos con un tiempo límite para completar la carrera y cientos de competidores dispuestos a sacarnos del circuito.

«Ghouls'n'Ghosts» con un planteamiento diferente al anterior, nos fue presentado también por David, quien nos enseñó en primer lugar la máquina recreativa para que pudiéramos comparar ambas versiones. La verdad , es que obviando las diferencias lógicas de las máquinas, la conversión ha respetado la esencia de su predecesora, manteniendo el mismo nivel de adicción. El juego ha sido desarrollado por el equipo de programadores de «Bubble Bobble» y «The Sentinel» para Firebid y «Bionic Commando» y «Led Storm» para U.S.GOld.

Una visita relámpago

Nuestro viaje a U.S.Gold, ha sido, sin duda, uno de los más productivos de cuantos hemos realizado. Su perfecta organización nos ha permitido conversar con mucha gente y ver exactamente cómo se trabaja allí y os aseguramos que su nivel de eficacia es increíble. Desde aquí sólo nos queda agradecer la colaboración de todos los miembros de U.S.Gold que han hecho posible este reportaje.

Cristina M. Fernández
y Amalio Gómez


CURRO JIMENEZ
MSX
AMSTRAD
SPECTRUM
AMSTRAD DISCO
SPECTRUM+3 DISCO
SPECTRUM+3 DISCO
Vive las aventuras del bandolero más buscado de la serranía.
Un gran arcade cargado de acción, con unos cuidadísimos gráficos, que te hará sentir fuertes emociones.
¡CURRO JIMENEZ, UN HEROE A LA ESPAÑOLA!
ARCADIA
ZIGURAT
ZIGURAT SOFTWARE, S. A. AVDA. BETANZOS, 85, ESTUDIO 2. 28034 MADRID. TEL. (91) 739 30 23.
DISTRIBUIDORES Y TIENDAS: ERBE, S. A. C/ SERRANO, 240. 28016 MADRID. TEL. (91) 458 16 58

MIRRORSOFT


El equipo de Mirrorsoft al completo.

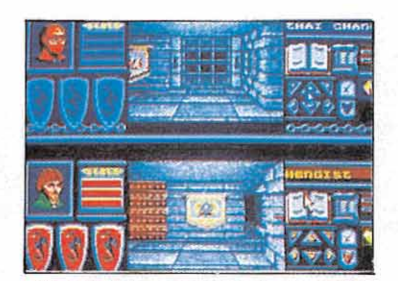
Hace unos meses tuvimos ocasión de presentaros los juegos en los que la compañía Mirrorsoft estaba trabajando. Ahora, la mayoría de estos proyectos se han convertido en una patente realidad que nos disponemos a presentaros. Todos ellos verán la luz durante estas Navidades y como comprobaréis sólo tienen en común el emblema de la compañía: su calidad.

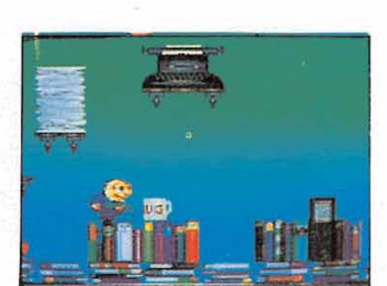
Cuando hace algo más de un año toda la crítica europea se deshizo en halagos al comentar el «Xenon» seguro que no imaginaban que pronto se presentaría una segunda parte de este programa que lo superaría con creces. Se trata del «Xenon II» (Megablast). Todo lo que se dijo respecto del Xenon, su adicción, velocidad, etc., es ahora aplicable a su segunda parte. Programado por Bitmap Brothers, han superado lo que parecía imposible mejorar: gráficos, scroll, sonidos y efectos especiales. El argumento es el siguiente: los Xenitas están replanteándose la ofensiva al planeta tierra y para ello contratan los servicios de un experto científico que ha encontrado la manera de viajar en el tiempo. Usando este dispositivo, colocan varias bombas en épocas pasadas con objeto de modificar la historia presente y futura de acuerdo con sus intereses. La misión del jugador es, contrariamente a lo que estáis imaginando, ayudar a los Xenitas en su diabólico plan, viajando a través del tiempo y haciendo explosionar las bombas.

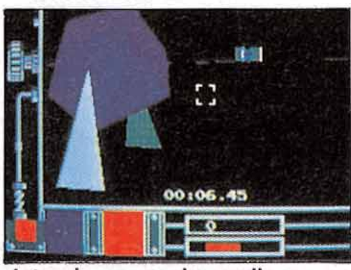
«Phobia» es una pesadilla universal donde los monstruos de nuestra propia imaginación cobran vida. El jugador viaja por todos los planetas destruyendo a los aliados del diablo Phobos, quien tiene la increíble habilidad de distorsionar la realidad. Como buen conocedor de los miedos humanos, ha materializado en cada uno de los planetas una forma de horror: arañas, serpientes y la propia muerte.

En «Bloodwych» la acción se desarrolla en el interior de un fantástico castillo, con multitud de laberintos y túneles habitados por extraños seres y oscuros secretos. En sus interior también se encuentra la llave del Absoluto Poder, con cuatro cristales ocultos que deben ser recogidos. (Más información sobre «Bloodwych» podréis encontrarla en otra sección de esta misma revista).


«Palladin» está ambientado en una tierra fantástica.


«Bloodwich» contiene algunos elementos de los juegos de «role».


«DDT» revive las aventuras de un exterminador de insectos.



«Interphase» se desarrolla en un mundo futurista.


«Xenon 2» ha conseguido superar en calidad a su predecesor.


«It came from de Desert» está basado en una película de los años 50.

LOS JUEGOS DEL MAÑANA

«Palladin, Lord of the Dancing Blades» está ambientado en una tierra fantástica donde domina la fuerza del diablo, sólo la localización de La Torre de los Brujos en el oscuro y peligroso bosque podrá salvar al mundo de la dominación de Murk, el Esqueleto señor de los Huesos Danzantes. Palladin, el señor de Las Cuchillas Bailarinas, es el único cualificado para destruir a Murk. En el proceso de elaboración del programa se han utilizado técnicas de animación más propias de una película cinematográfica que de un programa de software.

«DDT» (Dynamic Debugger) es un divertido juego en el que el protagonista, un aprendiz de exterminador de insectos, debe afrontar el examen final destruyendo una variada gama de insectos con armas diferentes como un spray, una estilográfica, etc. El colorido, en la versión de Amiga es francamente bueno.

«Interphase» (Edge Of Dreamtime) se desarrolla en un mundo futurista donde la población no utiliza su tiempo libre en ver películas o jugar a videojuegos, sino en visualizar Dream Tracks, que son una especie de grabaciones con fantasías y placeres experimentables por el usuario que puede asumir estas experiencias como propias. Estas grabaciones son originalmente realizadas por un equipo de profesionales del sueño contratados por La Corporación. Todos los sueños grabados (Dream Tracks) están almacenados en una gigantesca librería a donde se conectan los usuarios. Desafortunadamente, la Corporación está utilizando estos sueños para influenciar subliminalmente en la población y los profesionales del sueño, que no están de acuerdo, dejan la corporación.

En «It Came From the Desert» (Cinemaware) gigantescas hormigas que vienen del desierto son las protagonistas. Se trata de la primera incursión de Cinemaware en el mundo del terror. Basado en una película de los años 50, la acción comienza en una pacífica ciudad de Arizona donde nunca antes había ocurrido nada. Tras la caída de un meteorito en las proximidades, misteriosas desapariciones acontecen en la población. El protagonista es un joven científico que tiene que descubrir el origen de tan inquietantes fenómenos.

«Vette!» Se trata de un intento de establecer un nuevo estandar en la simulación de carreras automovilísticas. Está realizado con la misma técnica que el Falcon (es incluso del mismo autor) pero conduciendo un automóvil. La acción se desarrolla en las calles de San Francisco y lo más destacable del programa es que éstas han sido mapeadas con gran realismo y así, podemos encontrarnos con la ubicación real del famoso Golden Gate, podemos salir por cualquiera de las calles que conducen a la bahía de San Francisco y contemplar el islote donde se encuentra la famosa prisión de Alcatraz. Además de todo esto, al estar la ciudad ubicada en un terreno bastante irregular, el conductor se encontrará con rampas y pendientes similares a las reales. Estos detalles hacen de «Vette!» un simulador de automóvil completamente original respecto a lo ya conocido. Estará disponible para PC, ST y Amiga.

«Omnicron Conspiracy» es la historia de un policía robot que hay que manejar con iconos de manera parecida a un conversacional. Es interesante porque no hay que estar al día de la complicada estructura gramatical del idioma inglés para jugarlo.

«Wolfpack» es un nuevo simulador de submarino de combate que permite seleccionar el lugar del océano donde vamos a desarrollar la batalla. Según sus autores, tiene cierta similitud con «Falcon», aunque en este caso, como simulador de submarino combinado con la estrategia de un Wargame. ■

Domingo Gómez

NUEVA DISTRIBUIDORA PARA LAS CONSOLAS SEGA



Desde el pasado mes de Octubre la gama de consolas Sega cuenta con una nueva distribuidora en nuestro país, Erbe, que se incorpora así a uno de los pocos mercados que aún le quedaban por explorar dentro del mundo del video-juego.

«EMILIO SÁNCHEZ VICARIO GRAND SLAM»: EL PRIMER GRAN FICHAJE DE ZIGURAT.



Zigurat acaba de incorporarse a la carrera de fichajes emprendida por otras compañías españolas con la publicación de «Emilio Sánchez Vicario Grand Slam», un juego inspirado en el gran campeón español que nos permitirá enfrentarnos en nuestros ordenadores contra los diez mejores jugadores del tenis mundial. Con motivo de la firma del acuerdo entre Emilio y Zigurat, y como presentación del juego a los medios de comunicación, Erbe, distribuidora de la compañía, ofreció en sus oficinas una distendida fiesta a la que pertenecen las instantáneas que acompañan estas líneas.

NUEVA GAMA DE JOYSTICKS ZERO-ZERO

MHT acaba de lanzar al mercado la nueva gama de joysticks Zero-Zero, compuesta por tres modelos de diferente diseño y concepción: Junior, Winner y Winner ADS. El precio de estos tres periféricos será respectivamente de 1.250, 2.900 y 3.900 Ptas.



Winner ADS.



Junior.



Winner.

TELEMACH 200: UN JOYSTICK PARA TODO

El diseño de joysticks continúa avanzando hacia líneas cada vez más revolucionarias, como demuestra este Telemach 200, sorprendente no sólo en su aspecto externo sino también en su características técnicas ya que permite mediante la manipulación de un conmutador trasero adaptarlo para funcionar en: Spectrum (en todos sus modelos), Amstrad, Commodore, Msx, y Amiga. Los usuarios de Pc por su parte dispondrán de un modelo especial exclusivo para sus ordenadores. Todos los modelos serán comercializados por la distribuidora española System 4.



CONVIERTE TU PC EN UN AMIGA

Inference MDO, compañía subsidiaria de Coktel Vision, acaba de presentar un revolucionario interface llamado «Intersound MDO» que una vez conectado a la salida paralelo de nuestro PC y en conexión con un equipo de alta fidelidad dotan a nuestro Pc de una calidad sonora equivalente a la de un Amiga. De momento solamente los programas de Tomahawk y Coktel Vision incluyen la opción que permite utilizar este espectacular dispositivo. Su precio rondará las 4.500 ptas.

ENTREVISTA



Como bien sabéis desde estas mismas páginas hemos celebrado con entusiasmo la aparición de nuevas compañías en el panorama del software nacional. En esta ocasión os presentamos a Positive, una compañía que cuenta en su ranking particular con unos cuantos juegos y que ha demostrado que su proyecto se ha convertido en pocos meses en una auténtica y prometedora realidad.

Cuando uno habla con los chicos de Positive, no puede sino tener la sensación de que se enfrenta a algo diferente a lo que estamos acostumbrados a ver. Tal vez sea su forma de afrontar el mundo del software, dejando la seriedad para la gestión y adoptando en la vida real la misma postura lúdica que se aprecia en sus programas, o por el ambiente que puede respirarse allí . Sin embargo, esto no implica, para nada, que sus objetivos no sean tan ambiciosos y serios como los de cualquiera y que alrededor de esta aparente frivolidad gire una estructura perfectamente organizada en la que sólo hay un objetivo: hacer buenos juegos. ¿Dispuestos a adentraros en la galaxia de los desconocido?...





UN PROYECTO CON FUTURO



De izquierda a derecha: Antonio Fraixanet (programador), José L. Muñoz (grafista), Sergio Valladares (diseñador), Carlos Baldrich (director comercial) y Alberto Baldrich (productor y director de marketing). En la línea de abajo también de izquierda a derecha: Enrique Vives (programador), Oscar Vives (grafista y programador) y Ramón Boix (ilustrador).



Los miembros de Positive miran el futuro con optimismo; queda mucho por hacer pero hay sitio para todos.

MM.— ¿Cómo surgió la idea de crear Positive? ¿Qué es lo más difícil cuando alguien decide fundar una compañía?.

P.—**La idea surgió a raíz de un inesperado viaje que realizamos al lejano planeta Freak. Allí descubrimos que sus habitantes se pasaban la vida jugando con el ordenador y vivían muy felices, entonces decidimos hacer lo mismo y, para conseguirlo, la mejor manera era crear nosotros mismos una compañía de videojuegos que nos permitiera trabajar y jugar al mismo tiempo.**

Lo más difícil es decidirse a crearla porque construir algo de la nada es una aventura complicada y al mismo tiempo muy emocionante.

MM.— ¿Trabajáis con colaboradores o todos los juegos son desarrollados por vosotros?

P.— **Todos los juegos son desarrollados por nosotros debido a que tenemos implantado el sistema M.I.C. (Mega Interactive Coordination) que nos permite sacar una gran rentabilidad a nuestro trabajo. Este sistema obliga a desarrollar un trabajo en equipo muy intenso y no es compatible con colaboraciones exteriores, aunque no estamos cerrados a ellas, siempre y cuando se integren completamente al sistema.**

MM.— ¿Podéis describir el proceso de creación de un juego?

P.— **Lo primero es tener una buena idea y escoger un tema atractivo, seguidamente desarrollar el guión puesto que un videojuego es una especie de película en la que el jugador es parte de la misma. Tiene que haber un principio, un argumento, un protagonista, un final, etc. Esta es la parte más creativa y, por lo tanto, la más difícil. Aunque nosotros jugamos con cierta ventaja porque las historias de nuestros juegos están basadas en hechos que nos han sucedido realmente, en las fascinantes aventuras que hemos vivido. Una vez desarrollado el guión hacemos un "story board" para ver cómo podría quedar el juego, a continuación desarrollamos los gráficos y, paralelamente, las rutinas de optimización. Una vez concluidas estas fases pasamos a la última que es la Codificación Estructural, vulgarmente denominada «programación».**

MM.— ¿Qué pensáis del mercado del software, tanto en España como en el resto de Europa? ¿Habéis pensado llegar a Inglaterra con vuestros programas?

P.— **Creemos que España es un buen país para las compañías de software, porque hay un gran consumo de videojuegos. En cuanto al resto de Europa vemos que es un mercado de menor consumo y más competitivo, pero no deja de ser interesante para nosotros porque constituye un campo muy extenso para comercializar nuestros productos.**

Hemos pensado llegar a Inglaterra, Francia, Alemania, Italia, Marruecos, China, Andorra, Marte, al planeta Freak y a cualquier otra dimensión. Como podéis ver tenemos una gran moral y nuestros objetivos son muy elevados.

MM.— ¿Cuál es la clave para que un programa tenga éxito? ¿La adicción, los gráficos, la programación, tal vez?

P.— **Lo más importante para que un programa tenga éxito es la adicción ya que la finalidad de cualquier videojuego es hacer pasar un rato divertido al jugador, de manera que éste no pueda desengancharse de la pantalla porque se lo pasa bien.**

MM.— ¿Qué pensáis de la rivalidad que existe entre las compañías españolas?

P.— **La rivalidad entre compañías es positiva siempre y cuando suponga un beneficio para el consumidor a causa de que, dichas compañías se vean obligadas a mejorar paulatinamente el producto. Si la rivalidad es por motivos personales se convierte en destructiva y negativa.**

MM.— ¿Es posible que dentro de poco nos sorprendáis con un fichaje espectacular o una licencia?

P.— **No es posible, es seguro que os sorprenderemos con algún fichaje, aunque no será en la línea a la que estáis acostumbrados, quizás veréis dentro de poco un videojuego sobre un conocido jugador de Marte o sobre un famoso dinosaurio prehistórico auténtico, quizás nada de esto y algo aún más espectacular.**

MM.— ¿Podéis adelantarnos cuáles serán vuestros próximos lanzamientos?

P.— **En la incógnita está la esencia de la sorpresa. Lo que sí os podemos adelantar es que os retaremos a atravesar la Línea Roja...**

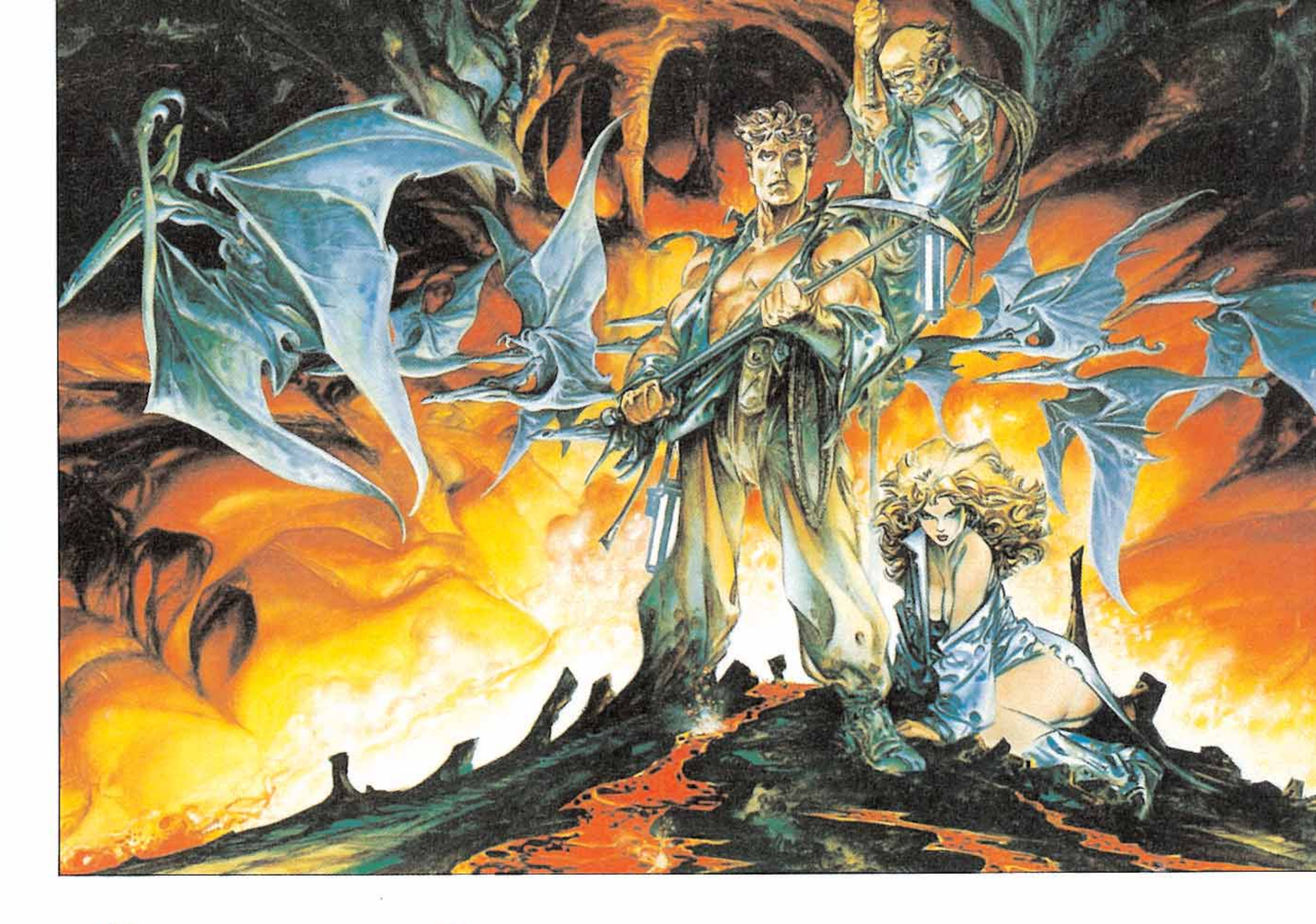
MM.— Por último, ¿podéis dar algún consejo a los programadores que están empezando?

P.— **Que se pongan en contacto con los increíbles seres del planeta Freak para que les ayuden a desarrollar sus dotes de alinear bits uno detrás de otro y que no se desanimen.** ■

C.F.A.

Crear un programa es muy caro pero es posible desarrollar una estructura que permita sacar rentabilidad al mismo.

VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA



El pasado mes os contamos, paso a paso, cuál fue el proceso de creación de este nuevo juego de Topo. Ahora, hemos querido ir algo más lejos contándoos todos sus secretos para que podáis llegar al final sin dificultad en sus versiones de ocho bits. ¡Más facilidades no se pueden pedir! ¿A qué esparáis para empezar a jugar?

Vamos a centrarnos en las versiones del ocho bits del juego, presentándoos la solución y los mapas de las tres fases. Los usuarios de Atari, PC y Amiga también encontrarán los mapas de las dos fases que están presentes en estas versiones y no en las de ocho bits; por lo demás la forma de resolver el programa es idéntica a éstas.



El juego comienza con una secuencia animada de presentación con el profesor como protagoista.



Uno de los puntos más destacables es la perfecta adaptación del argumento de la novela.

TRUCO

Para conseguir energía infinita y comenzar con los tres personajes en todas las fases, cuando el programa te pida la clave de acceso a cada nivel teclea POFAVO.

La gran aventura

Primera fase

La primera fase se inicia con una secuencia animada en la que vemos al profesor Lindebroke salir de la biblioteca y dirigirse a su casa con un libro bajo el brazo.

Una vez instalado en su butaca preferida, abre el libro dispuesto a iniciar la lectura y contempla como de él cae un pergamino que, deslizándose suavemente a través del aire, acaba por aterrizar en el suelo del salón.

Este pergamino es un mapa en el que aparece dibujada la Isla del Volcán. Debemos intentar retenerlo en memoria, pues la primera fase consiste en resolver un puzzle; este puzzle está compuesto de doce casillas (3x4), de las cuales once son piezas que albergan las diferentes partes de la isla y la decimosegunda es una casilla libre.Esta casilla libre sirve para ir desplazando las restantes casillas de un sitio a otro, de tal manera que nuestro objetivo es colocar las once piezas en el orden correcto de manera que reconstruyamos el dibujo de la isla, todo ello dentro de un tiempo límite que viene representado por un reloj de arena en el cual los granos van cayendo uno tras otro, descontando segundo tras segundo.



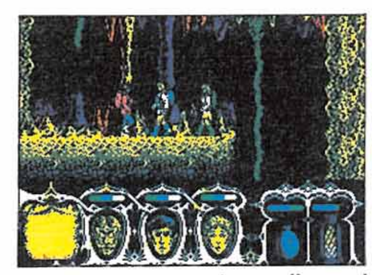
Nuestro primer objetivo consiste en resolver un puzzle.

Poca ayuda podemos ofrecer en esta fase .En cualquier caso, retentiva, lógica y rapidez serán tus armas fundamentales. En cualquier caso, si los puzzles no son tus puntos fuertes, te diremos a modo confidencial que la clave secreta que aparece al terminar el rompecabezas es:EVA-MARIASEFUE.

Segunda fase

Antes de indicaros el camino a seguir, explicaremos un poco el entorno de esta fase. Controlaremos tres personajes: el profesor Lidenbroke, al que ya conocemos; su hija Grauben y su sobrino Axel. Podremos manejar a cualquiera de los tres personajes, simplemente con pulsar la tecla correspondiente a cada personaje (del uno al tres). Nos encontramos en la cima del volcán y deberemos recorrer su interior hasta encontrar la salida situada en la parte inferior del mismo. Para ello, deberemos tener en cuenta las características de cada personaje. Axel es el que posee mayor fuerza y habilidad y el que menor pérdida de energía sufre con los esfuerzos que realizaremos. El profesor pierde energía muy fácilmente, pero es el cerebro del grupo y lleva la mochila y la pistola. Por último, Grauben se halla en un estado intermedio entre el profesor y Axel, y lleva la cantimplora, vital a lo largo del juego.

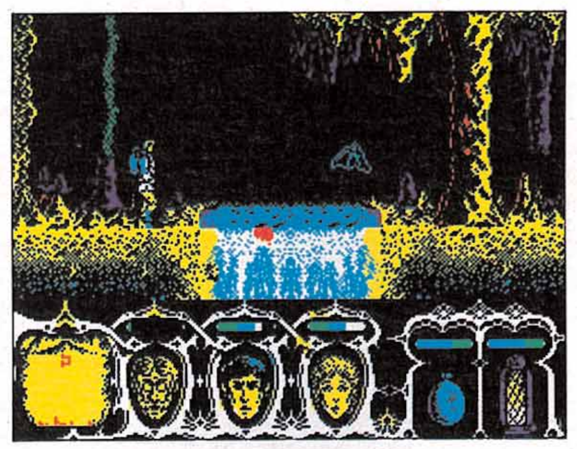
En lo que respecta a los innumerables peligros que nos acechan, los hay de dos tipos, los accidentes del terreno y los enemigos; entre los primeros, ciertos puentes de constitución frágil que cederán al pasar por encima de ellos u otros que ya han cedido y que nos obligarán a



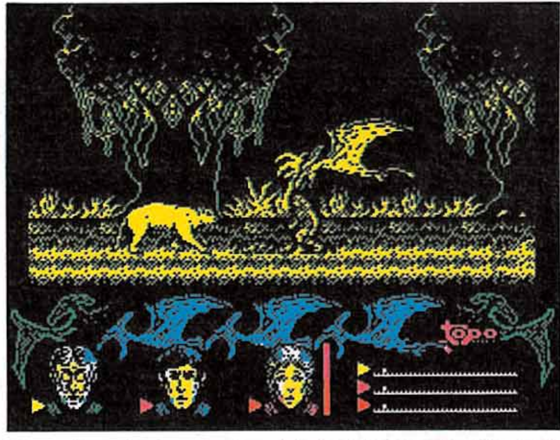
La segunda fase se desarrolla en el interior de un volcán.

medir cuidadosamente el salto; las nubes del temible gas grisú, la lava, omnipresente a lo largo del recorrido y los geíseres de agua hirviendo; además, hay unos cuantos "callejones sin salida" de los cuales no podremos escapar.

Entre los enemigos, podemos empezar por los murciélagos, en formaciones o solitarios, siendo estos últimos más peligrosos por su instinto asesino. Las areñas, monstruos de cuatro metros de longitud fácilmente detectables por sus enormes telarañas.Siempre que lleguemos a una pantalla con una de tales telarañas deberemos escoger a Axel o al profesor para que acaben con ella, pues ellos son lo que pueden usar la pistola. Por último, los monstruos del lago. El lago es otro elemento indispensable para concluir con éxito la misión; nos repondrá de energía cada



A cada paso que demos nos acecharán innumerables peligros, trampas y todo tipo de sorpresas.



Una selva de abundante e intrincada vegetación servirá de escenario a la tercera fase.

vez que nos introduzcamos en uno de ellos y podremos reponer la cantimplora de Grauben. Sin embargo, en alguno de ellos habitará un monstruo de enormes tentáculos que pondrá fin a nuestra vida irremisiblemente. Además, tendremos que evitar introducirnos en los torrentes, pues no sólo no nos proporcionará energía sino que nos arrastrará la corriente y nos matará.

Entre los objetos de ayuda, el candil que utilizaremos para iluminarnos durante el trayecto y la cantimplora, surtidor provisional de energía. Durante el juego, podremos observar el nivel de energía, del agua en la cantimplora y de gas en el candil, además de un mapa a escala con elrecorrido realizado hasta el momento. Y ha llegado el momento de la verdad: el camino es...

Pues no, todavía no os vamos a contar lo que estáis deseando conocer y que os ahorrará bastantes horas de tanteo a lo largo y ancho del volcán. Nos habíamos dejado las cuerdas. Durante el periplo por el interior deberemos utilizar y servirnos de unas cuerdas que penden del techo de las cuevas y que nos servirán de medio de transporte entre los distintos pisos del volcán. Para coger una cuerda hay que saltar pulsando "arriba" y "dirección (izqda/dcha)" y una vez estés en el aire, pulsar "arriba o abajo" para poder aprehender la cuerda. Dicho esto...

Cogemos la cuerda de la derecha en la pantalla de salida, bajamos y nos desplazamos tres pantallas a la derecha; allí, otro cuerda nos permitirá bajar tres niveles, otras dos pantallas a la derecha, cuerda al canto y bajamos un piso; seguimos hacia la derecha dos pantallas hasta otra cuerda con la que descenderemos tres niveles. ¡Oh!, un lago. Aprovecharemos para reponer la enrgía al máximo. Ahora vamos a la izquierda, pero ¡cuidado!, la pasaremos saltando, ya que en esta pantalla se encuentra uno de los suelos falsos de los que hablábamos anteriormente; otras cuatro pantallas más a "estribor" y una nueva cuerda nos transporta hasta una pantalla tres pisos más abajo...¡Hummm!, ¿notáis un cierto calorcillo?. Ya podéis apreciar la lava, pero no te descuides admirando el rojo fulgor del líquido, en esta misma pantalla tendremos que deshacernos de una araña. Dicho y hecho, arácnido desaparecido, una pantalla a la derecha nos espera un "colgajo" por el que nos deslizaremos únicamente un piso, ya que un par de pantallas a la izquierda nos espera otro "transbordo" dos pisos hacia abajo.

Aprovechamos ahora para realizar una caminata a través de seis pantallas en dirección este, pero cuidado con las dos pantallas donde un salto mal calculado nos hará caer en la lava. Si pasamos estas seis pantallas sin problemas podremos emular una vez más a «Tarzán» y subir dos niveles. Recorremos dos pantallas a la derecha (para comprobar que no os habéis perdido, la tercera pantalla a la derecha muestra la imagen de un lago en el que bajo ningún concepto deberéis introduciros) y"vía cuerda"deshacemos la subida anterior para descender dos pisos. Como estamos un poco rutinarios volvemos a desplazarnos dos cuevas más a la derecha y cogemos otra liana con la que bajar otros tres pisos, pero con cuidado. Si bajamos sin más acabaremos dándonos un baño de lava nada gratificante; cuando estemos en la parte inferior de la cuerda tendremos que saltar hacia la derecha para caer en tierra firme. Dos pantallas más a la izquierda nos espera una pequeña dificultad en forma de montículo aparentemente inabordable. Para superarlo agarramos la cuerda e inmediatamente volvemos a saltar (es fácil, no te preocupes); otras dos pantallas en dirección a nuestro lado siniestro y cuerda, más cuerda. Otro punto conflictivo se nos presenta ahora; antes de abandonar la cuerda contemplaremos bajo nuestros pies un enorme lago que abarca toda la pantalla (y parte de las adyacentes). Este lago es vital a las alturas del juego en la que nos encontramos, ya que nos permitirá reponer hasta la última gota de energía, pero... en él habita el monstruo de mil tentáculos, con lo cual la fiesta se nos puede convertir en un funeral; aunque debemos desplazarnos a la izquierda, un método que no me ha dado problemas es tirar a la drecha, reponer energía en el extremo del lago y recorrerlo hacia la izquierda, saltanto en todo momento.

Ya ha pasado el peligro. Nos encontramos en el borde izquierdo del lago, en la siguiente tendremos que saltar de roca en roca para superar los ríos de lava y tres cuevas más allá encontraremos una cuerda. Como ya sabéis como se usa, nos vamos para abajo dos niveles. ¡Vaya*, la pantalla aparece vacía y la cuerda se acaba. Ante un truco sucio de tal envergadura no nos queda más remedio que saltar en el vacio hacia abajo y...¡Aaaahhh*. Hemos caído en la lava, morimos y la aventura se acaba. Bueno, para evitar esta desagradable situación saltaremos hacia la izquierda y caeremos en soporte sólido. No abandonamos nuestro camino hacia el Oeste y en la pantalla siguiente una liana nos permitirá descender hasta el nivel inferior del volcán. Allí nos espera una araña hambrienta, por lo que le daremos una buena ración de plomo. En fín, cuatro pantallas a la derecha y...

Dependiendo de cuantos personajes hayan logrado encontrar la salida del volcán, el programa nos proporcionará unas claves, que nos permitirán jugar con uno, dos o tres de los personajes en la fase siguiente; estas, por orden de menor a mayor número de personajes "acreditados" para la fase próxima son:SMITHS, POGUES, GODFATH, SUGAR CREM, SISTER, LOU REED.

Controlamos tres personajes: el profesor Lidenbroke, su hija Grauben y su sobrino Axel.

Tercera Fase

Esta tercera fase sitúa a nuestros persoanjes (habrás conseguido llegar con los tres sanos y salvo, espero), delante de tres posibles caminos. Todos ellos conducen a una selva de abundante e intrincada vegetación y, lo que es peor, poblada por una innumerable cantidad de monstruos pertenecientes a eras prehistóricas.

Esta etapa a través de la selva se compone de treinta y dos pantallas donde nos encontraremos, como hemos dicho antes, con monstruos de muy variadas especies, cuya relación detallamos seguidamente:

—Pterodactilo. Este ave de proporciones considerablemente grandes revolotea y se lanza en picado hacia nosotros. Sólo podremos evitarle agachándonos; de lo contrario su picotazo nos detruirá el cráneo.

—Smilodon. Este tigre prehistórico de garras afiladas intentará derribarnos y comerse hasta la última víscera de nuestro organismo. Deberemos evitar sus zarpazos y ensartarlos con nuestra lanza (nuestro medio de ataque y defensa a lo largo del recorrido selvático), cuando salten en nuestras dirección.

—Estegosaurio. Monstruo aparentemente tranquilo que se dedica a beber las aguas del lago, pero cuyo coletazo minará nuestro nivel de energía de manera considerable. Deberemos pasar cuando no mueva la cola, teniendo cuidado porque puede girar sobre sus patas y asentarnos un golpe con su cabeza.

—Tiranosaurio. Es, sin duda alguna, el más peligroso y difícil de eliminar de todos nuestros enemigos. Mide cuatro metros de alto y su método de ataque consiste en agacharse y arrancarnos la cabeza de un mordisco. La forma más segura de acabar con él consiste en avanzar hacia adelante continuamente (aunque los barrigazos del tiranosaurio no hagan retroceder unos centímetros) a la vez que no cesamos de usar la lanza. Si conseguimos matarlo, veremos como se desploma este bicho de varias toneladas de peso y retumba toda la selva.

Además, a lo largo de la selva, nos encontraremos con las temibles arenas movedizas. Hay que atravesarlas rápidamente ya que de lo contrario nos hundiremos irremisiblemente. No obstante, suele dar tiempo a pararse y agacharse si vemos que se nos abalanza un pterodáctilo.

Como ayuda, reseñar que Grauben posee un botiquín con el que recuperar la energía perdida. Para ello, seleccionaremos a la chica y pulsaremos «ENTER» hasta alcanzar el máximo nivel de energía. En contraposición, Grauben no tiene lanza. Nada más, sólo desear que disfrutes de esta gran aventura como he disfrutado yo y puedas contemplar el escueto mensaje final:

ENHORABUENA LO HA CONSEGUIDO AXEL, LIDENBROCK, GRAUBEN.

Nuestra Opinión

Tal vez una de las cosas que más llama la atención cuando uno comienza a adentrarse en los misterios que se esconden en este nuevo juego de Topo es la perfecta adaptación del argumento de la novela a la acción en el ordenador. Como por arte de magia comienzan a desfilar ante nosotros toda una galeria de personajes y enemigos entrelazados entre sí, dando paso a una auténtica novela informática en la que cada paso está destinado a cumplir un objetivo.

Por ejemplo la colaboración de los protagonistas es fundamental para alcanzar el objetivo final, ya que de otra forma el número de dificultades presentes en el juego haría imposible que un sólo personaje fuera capaz de alcanzar la victoria.

Al igual que ocurriría en una auténtica novela, la ambientación es uno de los aspectos importantes; el programa consigue perfectamente recrear el ambiente con unos decorados espectaculares en las dos fases de acción que están presentes en la versión de ocho bits. Si a esto unimos los detallados personajes y los espectaculares enemigos el resultado no puede ser más positivo. Todos los personajes a su vez, están dotados de su propia personalidad e inmersos en una trepidante acción en la que un segundo de despiste o un paso más calculado puede conducirnos a una muerte segura. Se agradece también la presencia de una primera fase de introducción en la que el puzzle introduce nuevos alicientes y aporta originalidad a la gran aventura en la que nos vamos a ver inmersos.

«Viaje al centro de la Tierra» contiene todos y cada uno de los elementos para convertirse en un éxito asegurado. Varios personajes, buenos gráficos animados con un excelente movimiento y una increíble adicción son sin duda las pruebas de ello. ■

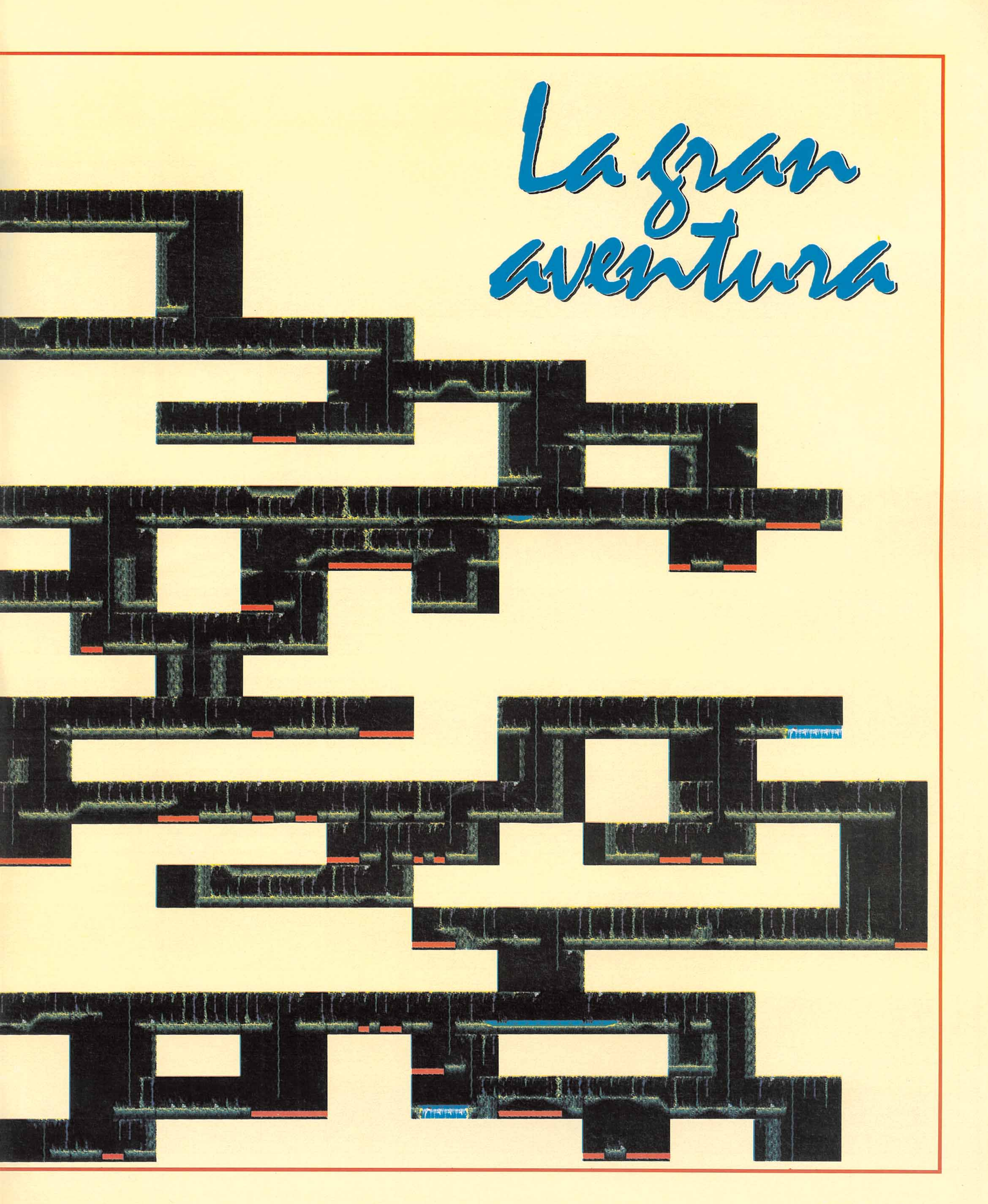
A.M.

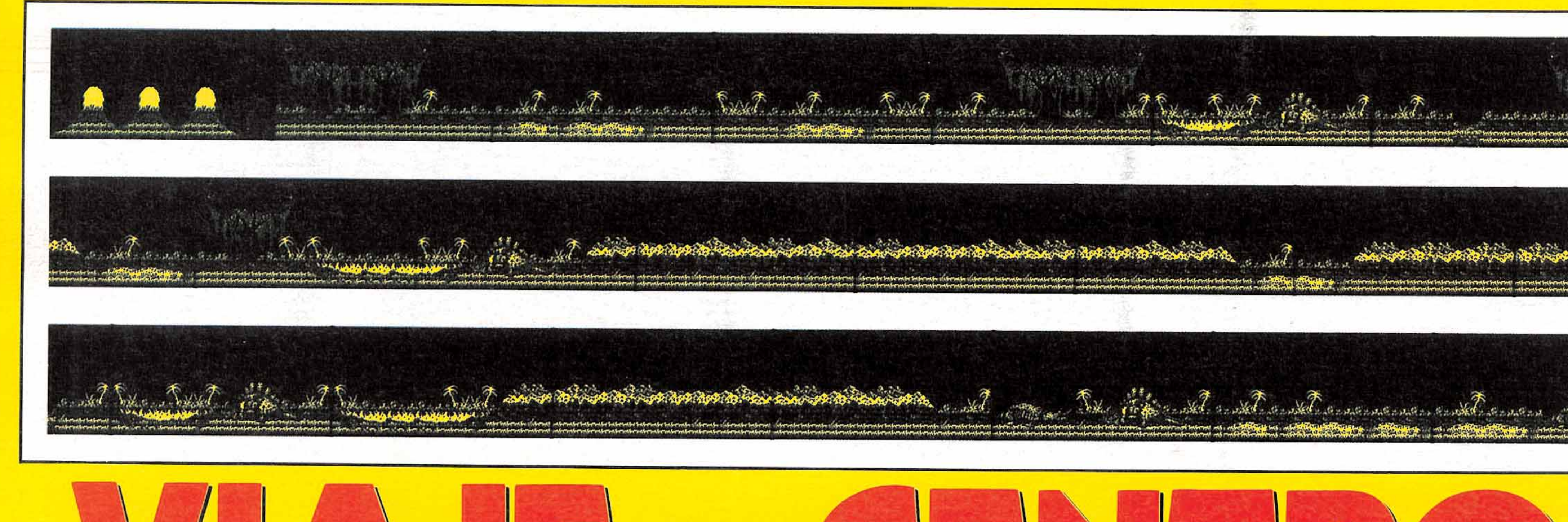


VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA



La gran aventura

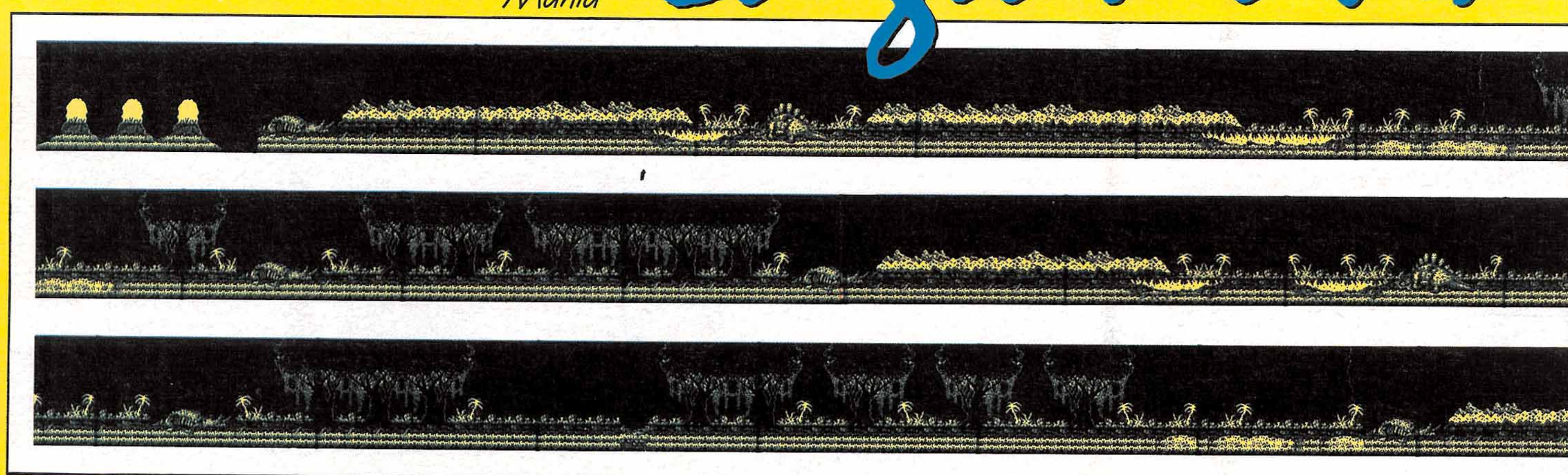


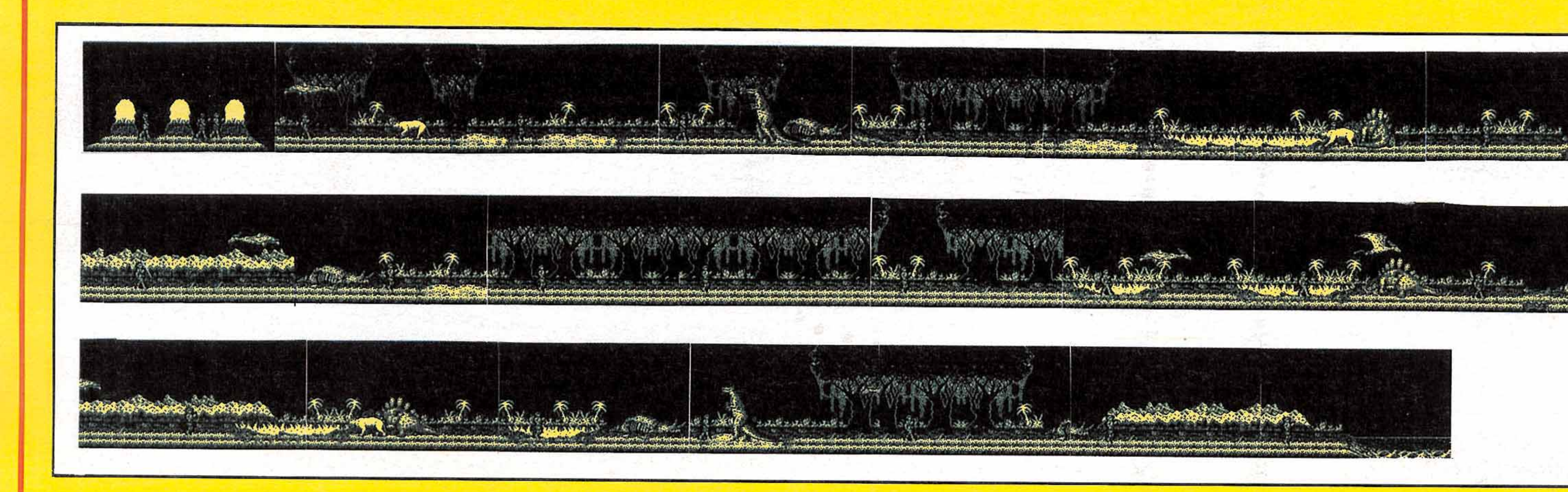


VIAJE AL CENTRO

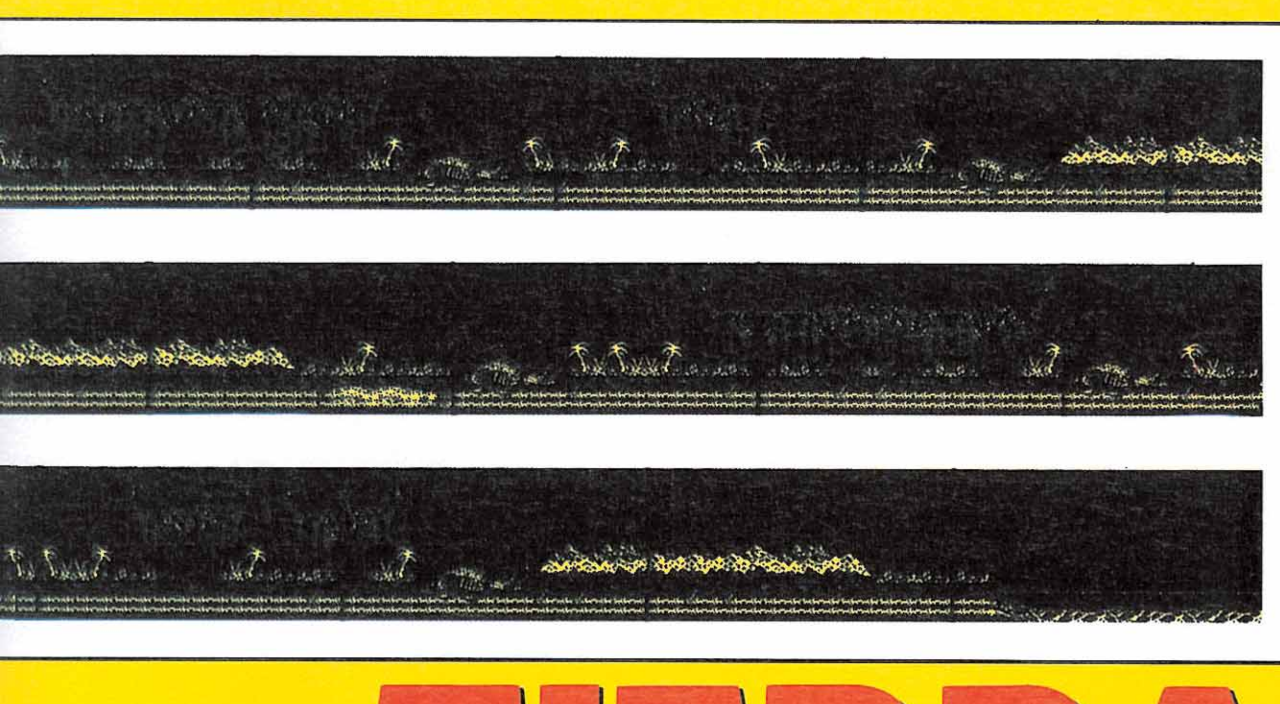
Mapa MICRO Manía — Fas 3

La gran aven



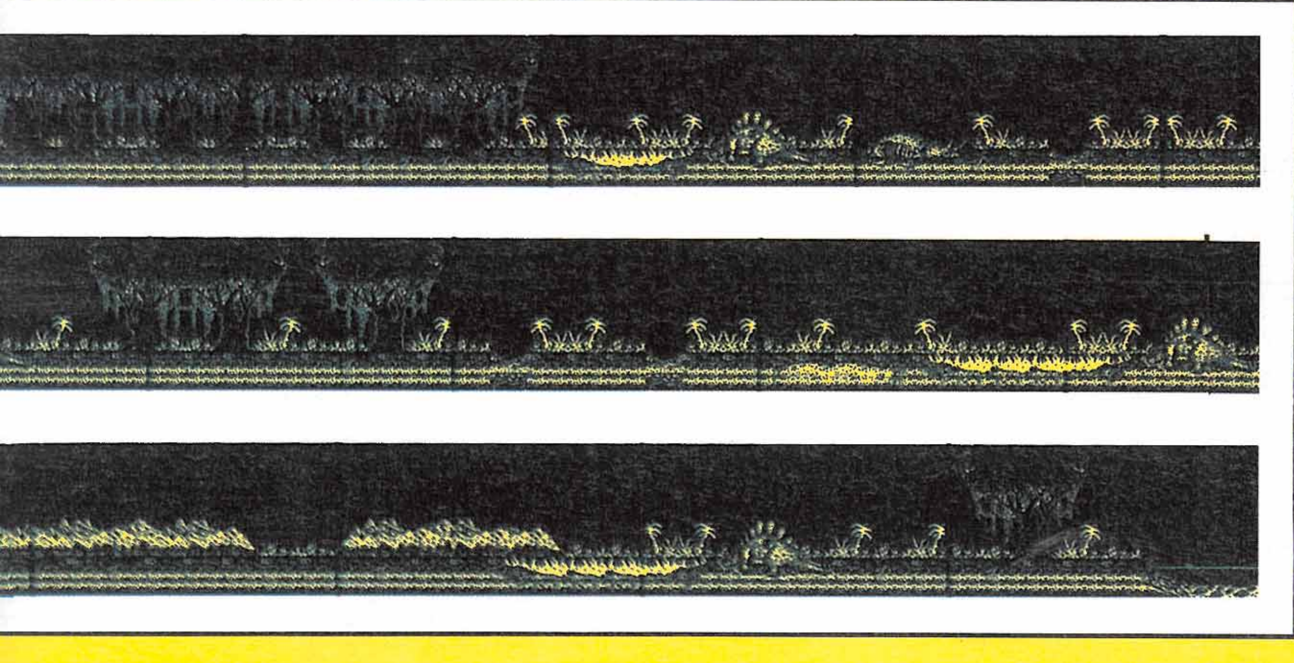


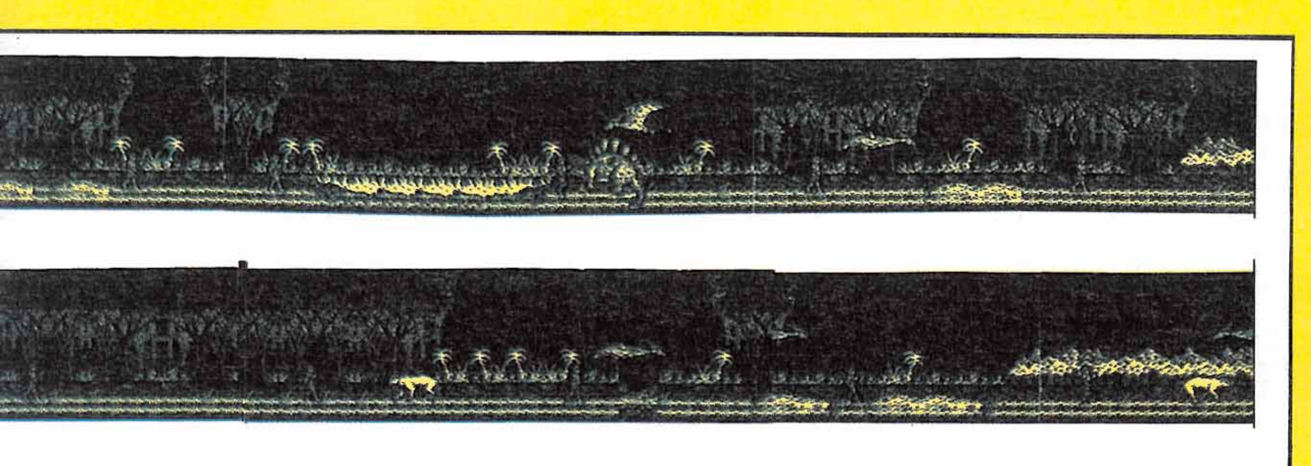
Fase 5



DE LA TIERRA

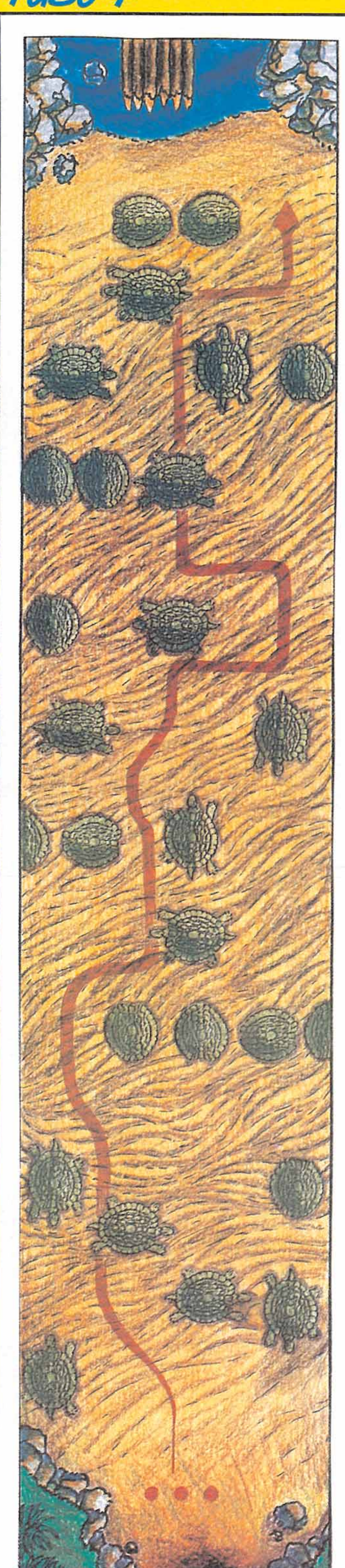






FASE 3: Se desarrolla de forma diferente dependiendo del camino que se escoja de entre las tres posibles opciones que existen en la primera pantalla de la fase.

Fase 4



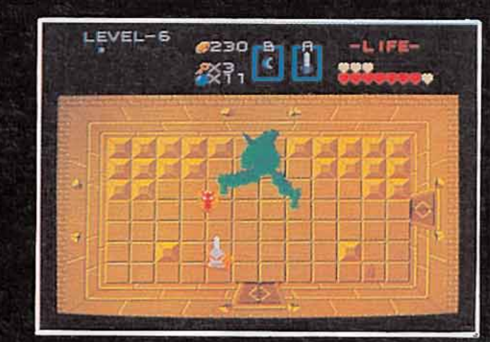
Nintendo®

ENTERTAINMENT SYSTEM™



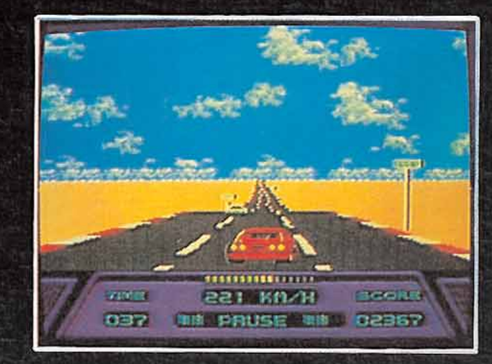
NO ES OTRO VIDEO-JUEGO





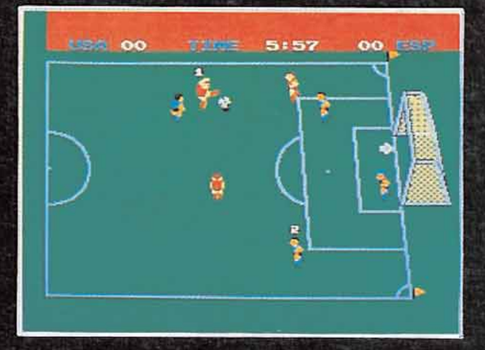
THE LEGEND OF ZELDA

El video-juego más desafiante que jamás se haya creado. Consigue las 8 piezas del Triforce y rescata a la Princesa del malvado Ganon a través de fantásticos laberintos con infinidad de enemigos. ¡Sé un héroe!
SERIE AVENTURAS.



RAD RACER

Elige entre un Fórmula 1 o un Ferrari. Ponte las gafas tridimensionales y gana la carrera contra el tiempo.
SERIE DEPORTES.



SOCCER

Regatea, avanza, centra, remate y gana el partido de tu vida.
SERIE DEPORTES.



MIKE TYSON'S PUNCH OUT

Pelea por conseguir el Título. Te enfrentarás al Campeón. ¡Mike Tyson te espera! Intenta mosquearle.
SERIE DEPORTES.

PARA MÁS INFORMACIÓN REMITA ESTE CUPÓN A:
LOGIC CONTROL - DPTO. DE MARKETING
CTRA. DE PRATS, 122 - 08208 SABADELL (BARCELONA)

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCIÓN COMPLETA ....
....
C.P. .... POBLACIÓN ....
PROVINCIA ....
TELÉFONO ....

Badalona. Barcelona. Bilbao. Girona. Igualada. La Coruña. Lleida. Madrid. Molins de Rei. Murcia. Palma. Sabadell. San Sebastián. Sevilla. Tarragona. Terrassa. Valencia. Valladolid. Vitoria. Zaragoza.



La Informática para el futuro

LOGIC CONTROL®

Rick Dangerous paseaba sus inquietos ojos por la verde alfombra de árboles que cubría su campo de visión. La idea, cuando contrató la avioneta con sus pilotos, no era que éstos se tiraran de ella a mitad de viaje dejándole solo con el indómito aparato. Pero así había ocurrido. Y, ahora, la cosa estaba muy liada...



DE LÍO EN LÍO

Llevaba varios meses intentando localizar a la tribu de los Goolous. Al fin, se había inclinado por una prospección aérea. Y en ello estaba cuando pudo observar cómo sus dos acompañantes se ponían sus paracaídas y, sin decirle una palabra, se lanzaban a hacer vuelo libre. Todo estaría muy bien si, tan sólo, él supiera conducir aviones... pero no sabía.

Comoquiera que tampoco sobraban paracaídas, se imponía tomar una decisión. Bueno, no tendría que hacer ni eso, ya que el combustible se estaba agotando... mejor dicho, se había agotado. El grito de Rick fue ahogado por el estruendo del avión chocando contra los árboles. Estos tuvieron el efecto de ir frenando el avión, con los que éste se quedó entero. Y lo mismo ocurrió con su ocupante, quién no daba crédito a sus ojos.

Se hizo con sus pertenencias, consistentes en una pistola de seis balas, dinamita y un bastón, y descendió lentamente desde la posición del avión. El descenso lento se hizo un poco más rápido y Rick terminó de bruces en el suelo. Estaba solo en mitad de la jungla. ¿O no? De quién era ese par de pies, y ese otro, y los de atrás. ¿Y la lanza que le apuntaba? No lo pensó y echó a correr hasta que encontró una especie de templo donde se guareció del ataque. Este, por cierto, había cesado con numerosas carcajadas de los indios.

Rick estaba satisfecho de sí mismo, aunque no comprendía las carcajadas. Exploró el lugar y dio un par de pasos. Click. se dio la vuelta y... Cielos! Comienza la aventura.

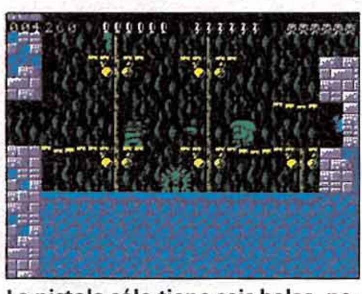
El juego

Bien, ya conocemos al protagonista de esta nueva aventura. También hemos podido contemplar su fenomenal habilidad para meterse en lios. De hecho, aunque todavía no lo sabe, se encuentra en un templo azteca repleto de trampas y de indios Goolous que, además, son ligeramente carnívoros.

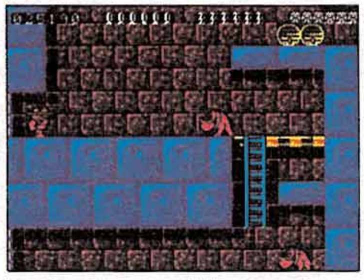
Voy aquí a dar unos consejos generales a todos los Ricks en potencia antes de acompañar a nuestro héroe en todas sus aventuras. Veamos primero el uso de los objetos:

—El bastón: de escasa utilidad. Sirve para apretar algunos botones y para paralizar a los enemigos durante breves instantes.

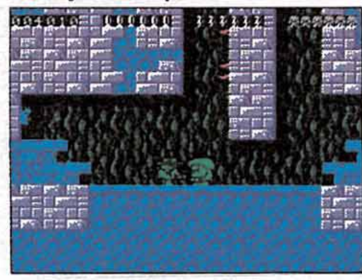
—La pistola: sólo tiene seis balas, aunque se puede ir reponiendo munición durante el camino y cada vez que se pierda una vida. Con ella pudes matar a los enemigos y activar algunos procesos necesarias para seguir avanzando. Es conveniente no cargarse a todo bicho viviente ya que la munición es muy limitada y puede ser necesario en otras ocasiones.



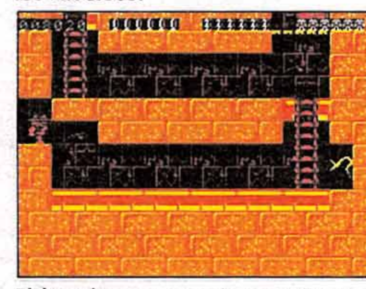
La pistola sólo tiene seis balas, pero pueden ser repuestas por el camino y cuando perdamos una vida.



En nuestro recorrido encontraremos numerosas trampas y obstáculos diversos.



Algunos enemigos, situados en lugares estratégicos, sólo podrán ser esquivados.



El bastón nos permite paralizar a los enemigos momentáneamente y pulsar algunos botones.

—Dinamita: contaremos también con seis cargas que se podrán reponer durante el camino. Se usan para abrir agujeros por los que proseguir y también para destruir algunas trampas y puertas. El manejo de dinamita para matar enemigos requiere gran habilidad, pero a veces es la única posibilidad. Cuando uses la dinamita, deberás separarte de ella una vez encendida por razones obvias, y no acercarte hasta que termine totalmente la explosión.

En nuestro recorrido encontraremos numerosas trampas y obstáculos. Entre ellos, veremos pinchos en cantidad. También es muy normal el lanzamiento imprevisto de dardos o similares en algunos parajes. Otras trampas requerirán más estudio.

De los obstáculos móviles, también llamados enemigos, podremos matar a indios, moros y soldados. No lo podremos hacer con perros, barriles y momias. Estos enemigos aparecerán, claro está, en los sitios adecuados. Todos ellos se pueden esquivar con un buen salto en las ocasiones desesperadas, no siendo conveniente emplearlo si se pueden usar bombas o balas.

Y hecha esta pequeña introducción, volvamos con Rick. Le habíamos dejado en la incómoda posición de mirar atrás ante la audición de un sonoro click. ¿Qué era lo que estaba viendo?

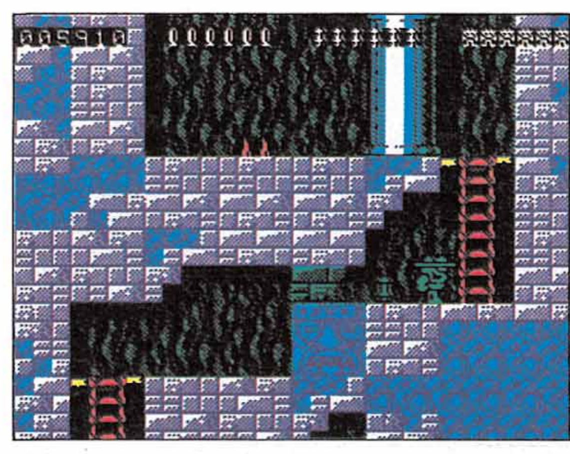
En el templo azteca

Pues, ni más ni menos, que una piedra de un diámetro de dos metros que amenazaba con aplastarle. Vamos a la derecha y nos dejamos caer. Rápido luego a la izquierda y otra vez caemos desviándonos a la derecha. Con esto, la piedra dará sobre un indefenso indio y no sobre nuestro lindo sombrero.

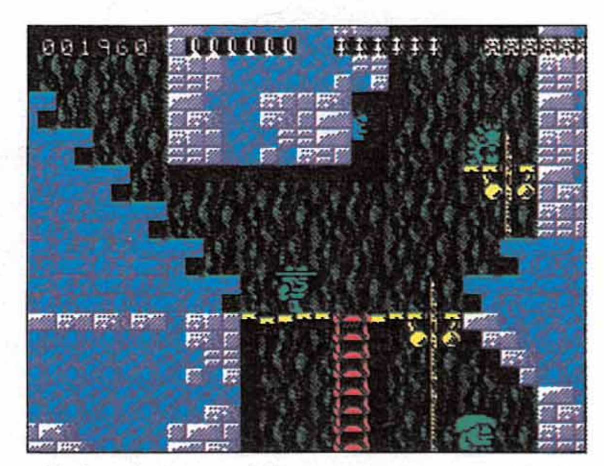
Nos dirigimos a la derecha y bajamos, arrastrándonos donde proceda. Se mata al indio y se coge el ídolo saltando desde el primer escalón. De lo contrario veremos un dardo y perderemos una vida. Bajamos y esquivamos al indio. Nuevamente abajo y nos cargamos al indio. Bajamos por la primera escala que vemos y el dardo nos pasará rozando.

Nos dejamos caer, pero dando hacia la izquierda, con lo que nos salvaremos de los pinchos. Bajamos las plataformas y recogemos otro ídolo. Saltamos hacia la derecha evitando los pinchos. Nos dejamos caer por el primer agujero pegados a la pa-

RICK DANGEROUS



Rick, es una versión más asequible y divertida del mítico Indiana Jones.



Afilados pinchos pondrán en peligro nuestra vida durante esta curiosa escursión.

red izquierda. Ya en el suelo, matamos al indio y salimos por la derecha. Aquí hay tres indios, de los que podremos matar a dos, siendo uno de ellos el que está en la plataforma más cercana a nosotros. Si no hay riesgo, cogemos el ídolo. Finalmente, salimos por la derecha y matamos al indio que vigila la munición, procurando no dar a ésta, para poder recogerla.

Otra vez caída libre, pero dando hacia la izquierda para evitar unos afilados pinchos. Nos dejamos caer por el nuevo agujero y terminaremos al lado de un murciélago dormido. Le despertamos con un bastonazo y nos tiramos por el agujero una vez deje el campo libre. El murciélago vuelve a subir a su lecho en unos momentos. El agujero por el que caemos tiene un fondo agudo, por lo que conviene desplazarse a la izquierda, para coger, además, el ídolo. Saltamos sobre los pinchos y bajamos la escalera. Aquí, el camino está tapado. Por supuesto, una buena carga de dinamita lo desatascará. Arrastrándonos hacia la izquierda llegamos a un nuevo descenso, que realizamos. Al poco rato encontramos un par de trampas (no sé qué pueden ser, pero matan) que volaremos con sendas cargas de dinamita. Otra escalera y salimos por la derecha. Coger el ídolo es bastante complicado, pues requiere un par de balas que tal vez luego sean necesarias si fallamos algún disparo.

La nueva pantalla parece vacía. Saltamos a la derecha y caeremos sobre un bloque. Un poco más allá hay una escala por la que podremos acceder a un nuevo ídolo. Bajamos por la escalera y, a media bajada, nos tiramos hacia la derecha. Descendemos lentamente los peldaños y aparecerá una reja en nuestro camino. Simplemente, espera a que se levante y avanza. Déjate caer y mata al indio, para recoger tranquilamente las bombas. Déjate nuevamente caer vigilando a los indios. Acaba con ellos con limpieza y tírate por la izquierda. En el suelo hay otra trampa a la que poner dinamita. Por fin, salimos por la derecha y llegamos a la última habitación del templo, que requerirá algo más de sesos para resolverla.

Nos dejamos caer y avanzamos un poco a la derecha. Una piedra aparecerá rápidamente y nos dará si no nos hemos vuelto a la izquierda, pero dejará un hueco de salida. Al momento, la roca se mueve y nosotros saltamos sobre ella. Un nuevo salto y estaremos entre dos bloques, pero los pinchos a la izquierda habrán desaparecido. Saltamos a este lado y avanzamos hasta que hagan lo propio los de la derecha. Hecho esto, vamos hacia allá y esperamos a que la roca móvil vaya al lado de la entrada. Ahora, nos dejamos caer y salimos arrastrándonos de nuestra primera aventura.

A partir de ahora, se supone que Rick tiene más experiencia y en las nuevas aventuras no hará falta que describa todo el camino. Tan sólo le enseñaremos aquellos tramos realmente intrincados.

A lo largo de cuatro fases nuestro héroe hará frente a los más variados peligros y obstáculos, demostrando, una vez más, que sólo los buenos sobreviven.

En una pirámide egipcia

El primer obstáculo serio lo encontramos nada más empezar. Al subir la primera escalera, una piedra cae sobre ella, o sobre nosotros, si no nos hemos quitado con rapidez. Salta sobre esta piedra y otra vez hacia el piso superior. Subir por la escalera de la izquierda supone la muerte debido al pinchito colocado sobre ella.

Unos pisos más arriba hay una especie de escalera de piedras. Del tercer peldaño surgen dardos si se está lo suficientemente metido en él. Deberemos usarlos para matar a los dos moros que sucesivamente aparecen un poco más arriba. El primero bajará a por nosotros motu propio, pero al segundo habrá que ir a buscarle. Ya despejado el camino podremos proseguir el ascenso. Cuidado con las arcas que veamos en el camino: pasar por ellas tiene efectos desagradables que pueden culminar en la pérdida de una vida.

Tras el ascenso podremos ir a la derecha. Aquí, el camino parece obstaculizado. Pégate al extremo izquierdo del hueco en que estás y, tras unos momentos, caerá una piedra, sobre la que deberemos subir y rápidamente pasar al lugar inalcanzable. Hecho esto, matamos al moro y seguimos el ascenso.

Cuando vayamos de nuevo a la derecha y avancemos, veremos que unas piedras comienzan a descender lentamente. Dichas piedras terminan su recorrido obstaculizando el nuestro: es más, lo dejan tapado definitivamente. Para evitar esto, deberemos pasar rápidamente arrastrándonos, en una escena muy típica de Indiana Jones. Tras pasar las piedras, recogemos el sombrero y seguimos subiendo.

Al final del ascenso, encontraremos el camino obstaculizado, por lo que habrá que usar una bomba y bajar las escaleras rápidamente. Luego subimos. Disparamos al sarcófago y aparecerá una momia que matará a los tres moros y tras la que deberemos ir presto. A la derecha encontramos una estancia vigilada por tres moros más, que cada uno pase como pueda: matándolos, saltando (el suelo es elástico) o subiendo y luego dejándose caer... Lo importante es salir por la derecha más o menos entero.

Luego hay otra secuencia de bajada sin mayores peligros, aunque no debes olvidar agacharte nada más bajar la última escala por si los dardos. También deberás subir los bloques muy pegado a ellos para evitar unos voraces pinchos.

Con esto llegamos a la parte más difícil de esta aventura. Tras matar uno de los moros, nos tiramos por el primer agujero. Disparamos a la izquierda y caerá una piedra, sobre la que nos colocamos agachados. Esta piedra vuelve a bajar y nosotros con ella, para deslizarnos velozmente a la izquierda, pues la piedra volverá a subir al instante. Nos dejamos caer y nos agachamos avanzando lentamente lo más que podamos a la derecha. Hay dardos sobre nuestra cabeza. Cuando nos decidamos, saltamos a lo loco dos veces a la derecha. Si hay suerte, los dardos ▶

RICK DANGEROUS **COMMODORE**

```
1 REM*********************************
2 REM*                               *
3 REM*  RICK DANGEROUS       (C-64)  *
4 REM* (C) JOSE DOS  SANTOS 1989     *
5 REM*                               *
6 REM*********************************
7 POKE53280,1:POKE53281,1:POKE646,5:PRI
NTCHR$(147)
8 FORN=49375TO49455:READA:POKEN,A:S=S+A
:NEXT
9 FORN=320TO369:READA:POKEN,A:S=S+A:NEX
T
10 IFS<>16290THENPRINT"ERROR EN DATAS":
STOP
11 PRINT:INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)";
A$
12 IFA$="N"THENPOKE330,44:POKE335,44
13 PRINT:INPUT "BOMBAS INFINITAS (S/N)"
;A$
14 IFA$="N"THENPOKE340,44:POKE348,44:PO
KE353,44
15 PRINT:INPUT "BALAS INFINITAS (S/N)":
A$
16 IFA$="N"THEN:POKE358,44:POKE363,44
17 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA
 UNA TECLA"
18 POKE53280,PEEK(162):GETA$:IFA$=""THE
N18
19 SYS49375:LOAD
20 DATA162,234,160,192,142,40,3,140,41,
3,96,169,4,141,184,3,169
21 DATA74,141,185,3,169,199,141,186,3,1
69,43,141,187,3,169,130,141
22 DATA188,3,76,237,246,169,32,141,252,
225,169,64,141,253,225,169,1
23 DATA141,254,225,165,3,201,226,208,18
,169,101,141,185,3,169,239,141
24 DATA186,3,141,188,3,169,133,141,187,
3,76,189,3
25 DATA173,13,220,169,173,141,144,8,169
,233,141,146,8,169,10,141,147
26 DATA8,169,141,141,148,8,141,151,8,16
9,185,141,149,8,169,43,141
27 DATA150,8,169,134,141,152,8,169,42,1
41,153,8,96,74,68,83
```

RICK DANGEROUS

nos habrán dejado con sombrero y estaremos en la plataforma más cercana de la escala de descenso. Disparamos y los pinchos que la tapaban desaparecen. La bajada es fácil y no se debe hacer por la nueva escalera larga que encontraremos, pues está plagada de resortes mortales. Cuando hayamos alcanzado su parte inferior, nos dejamos caer y lo haremos sobre una piedra inmersa en una piscina de agujas. Disparamos a la derecha y la piedra se moverá, parándose bruscamente dos veces. En esta segunda ocasión deberemos saltar a la salida, pues la piedra vuelve a su punto de partida.

Lo que viene a continuación es un paseo comparado con lo ya vivido. Trata a las momias como ya mencioné anteriormente. Únicamente, decir que, cuando tengas que elegir entre dos caminos de descenso, lánzate por la derecha, pues si no terminarás encerrado. Desbloquea las piedras obstáculos con bombas y, tras matar a tres hombres en la pantalla final, conseguirás escapar de la segunda aventura.

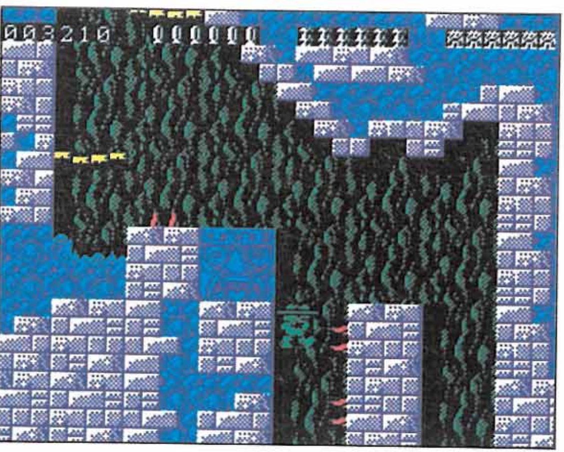
Pero el servicio británico de inteligencia tiene algo para tí: deberás rescatar a los prisioneros de Schwarzendumpf Castle.

Rick al rescate

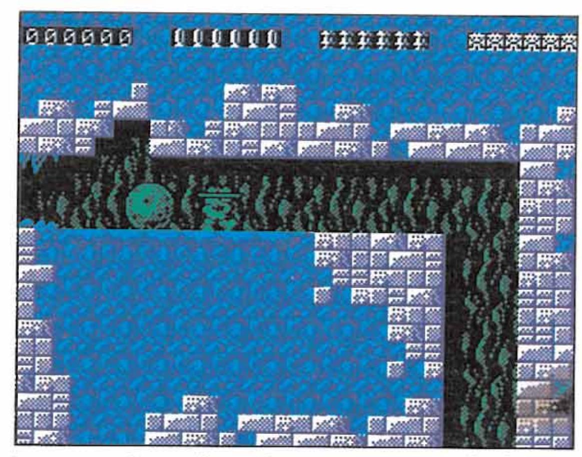
La característica más notable del castillo es su estructura laberíntica, que hará que volvamos a alguna pantalla ya pasada si escogemos la ruta incorrecta. Los enemigos que encontraremos son perros y soldados.

Por cierto, que uno de los caninos será el encargado de darnos la bienvenida, por lo que deberemos estar muy atentos a saltarlo. El primer obstáculo serio es un francotirador (no tan franco si saltamos). Deberemos colocarnos sobre la escalera y comenzar el descenso, saltar al llegar la bala, con lo que podremos bajar a continuación rápidamente por la poca altura del salto. Ahora encontraremos una puerta que destruiremos con una bomba, como las que encontremos durante todo el rescate.

Tras un rato de paseo, esquivando muchos soldados e, incluso, saltando sobre un suelo elástico, llegaremos a una pantalla vigilada por un soldado en la parte inferior, que además es la salida. Dicho soldado no puede ser alcanzado por nuestras balas. La solución es disparar a los barriles de la derecha, con lo que uno de ellos caerá sobre el infortunado soldadito. Ya podemos seguir descendiendo. Un poco más abajo hay una puerta y tras ella un perro, que saldrá a por nosotros según se abra aquélla. Por esto, deberemos volver rápidamente y subir la escala tras poner la bomba. Con esto, el perro pasará mansamente a nuestros pies. Salimos por la derecha.



Cuando se utiliza la dinamita es preciso alejarse de ella para no sufrir el impacto de la explosión.



Los escenarios están perfectamente caracterizados.

Tras otro par de pantallas sin mayores complicaciones, llegamos a la primera encrucijada. ¿Por cuál salgo, por la de arriba o la de abajo? No lo hagas por la superior, y continuarás adentrándote en la fortaleza. Tras saltar los pinchos de la nueva pantalla, verás una rejilla móvil que pasarás en el momento adecuado. Bajo tí hay tres pisos con peligrosos barriles, que una vez en movimiento siguen apareciendo por el extremo de salida al llegar al contrario: ojo, no desaparecen como los perros.

Después de pertrecharnos de municiones, saldremos por la puerta superior de las dos posibles. Estamos en una pantalla enigma, que resolveremos así: subimos escala, usamos bastón para golpear al bloque de la derecha. Con esto, los pinchos al otro lado desaparecen, aunque encontramos otros en el extremo opuesto de la habitación. Salimos por el camino que ha quedado libre y apareceremos en el otro lado de la pantalla (donde salieron los pinchos). Hecho esto, bajamos la escala y salimos.

Desde aquí, hay otra encrucijada. El camino correcto es hacia abajo, pero hacia arriba podremos rescatar varios prisioneros. Sin embargo, no deberás salir por la izquierda una vez terminado el ascenso o volverías muchas pantallas atrás. Vuelve a bajar, pues.

Más abajo podrás coger armas y encontrarás una nueva elección de caminos. Ahora debes ir por la puerta superior. De lo contrario harás turismo extra, y no es para eso por lo que te pagan, cara. En la nueva pantalla hay otro cruce de caminos. La puerta superior está vigilada por tres celosos centinelas. No te creas que vigilan nada: están ahí para equivocarte, pues la salida real está a la derecha. Pasa olímpicamente de ellos.

En la nueva pantalla, la salida correcta es por abajo y no por la derecha. De las dos escalas pequeñas, deberás escoger la del extremo derecho si no quieres terminar empalado.

Ahora la salida está bloqueada por una reja, que se izará si usamos el bastón en la pared de la derecha. Ten cuidado, pues la reja volverá a bajar al poco tiempo. Te dejas caer pegado a la pared, dinamitas la puerta y caes hacia la derecha. La última pantalla no es complicada pese al ingente número de vigilantes. De nuevo, Rick ha cumplido su objetivo.

Pero no acaba aquí su aventura. Los prisioneros le comunican que el enemigo está planeando un ataque de misiles sobre Inglaterra. Ni corto ni perezoso, ahí va Rick a salvar su patria.

En la base de misiles

Y ahora sí que os aseguro que Rick se ha metido en un buen lío. Dicha base es una trampa completa. No puedes dar ni un paso sin precaución. Es muy, muy difícil desde el primer momento, en que un cañonero nos dispara balas nada más entrar.

En general, procura subir las escaleras desplazado hacia uno de los lados; te ahorrarás bastantes disgustos. También debes tener en cuenta los misiles: algunos de ellos los puedes recoger, pero otros son una trampa y deberás evitarlos. En general, acércate a ellos lentamente, con precaución. También es muy peligroso el láser, homólogo de los primitivos dardos, pero mucho más rápido y, por tanto, peligroso en las salidas de las escaleras.

Tras la primera serie ascendente de pantallas, podremos ir a la derecha, donde hay una habitación que resolver. Espera que suba el soldado y acaba con él. Baja la escalera y salta a la plataforma. Desde aquí, salta bajo el misil superior para que se dispare. Hecho, sube la escala otra vez y pasa arrastrándote por arriba hasta llegar a la otra escalera. Vigilando los láser, bájala y sal por el hueco de la derecha.

Nos encontramos ante un descenso que es un caramelo al lado de lo pasado y lo que queda por venir. Ve dejándote caer y usa lo menos posible la escalera grande que encontrarás. Mata a los soldados necesarios y zigzaguea hacia izquierda y derecha cuando tengas oportunidades en la bajada. Finalmente, deberás retomar la escalera grande en su extremo inferior y caer cuando termine. En la pantalla hay una grúa y una vagoneta mortales, que no tienen dificultad de esquivar.

Estamos en otra pantalla trampa. Déjate caer pegado a la izquierda. Salta sobre el cañón y mata a los soldados que consideres necesario. Sube por las plataformas (no por las escaleras) pegado a la izquierda para evitar trampas. Finalmente, salta sobre la vagoneta y pasa agachado.

Estamos ante otro ascenso de varias pantallas. Procura usar los disparos de láser dirigidos al intruso (o sea, a tí) para acabar con algunos soldados y ahorrar balas. Hazlo con los que te persigan. Tras unas cuantas escaleras, llegarás a otra en cuya parte inferior hay un misil. No subas por ella y hazlo por el extremo derecho. Idénticamente actúa en el nuevo piso, pero salta al primer bloque desde antes de la escalera para evitar el fuego que sale si te acercas mucho. El resto del ascenso carece de problemas.

Hacia la derecha, la nueva pantalla es fácil, pero hay un fuego tramposo en el último salto a la salida. Deberás actuar como se explicó en el anterior párrafo para un caso igual. En la nueva pantalla deberemos subirnos en la grúa y no parar de andar en todo momento aunque parezca que nos caemos, pues nuestro transporte cambia de velocidad y nos podríamos caer. El descenso no requiere mayores explicaciones, pero ya sabes que todo está lleno de trampas. Agáchate en la última caída según toques el suelo. Sal por la derecha.

Estás en la última pantalla del juego, pero una puerta te separa de la ansiada libertad. Para abrirla, deberás poner una bomba en el generador fácilmente distinguible. Al estallar, varios destellos circularán por la pantalla cargándose aquello que toquen. Para permanecer indemne deberemos dejarnos caer hacia la derecha de la plataforma y no movernos en absoluto. Pasada la tormenta, saldremos tranquilamente con una vitola de héroe en la cabecita.

Y ahora... ¿qué?

La guerra ha sido ganada gracias a la heróica acción del apuesto Rick. Todo parece indicar que, después de todo, Rick ha alcanzado su merecido descanso. Pero, incluso mientras la paz reina en la Tierra, algo se está tramando en las estrellas. El temible imperio Barfian amenaza con conquistar la Tierra... ¿quién nos salvará?

Fernando Herrera González

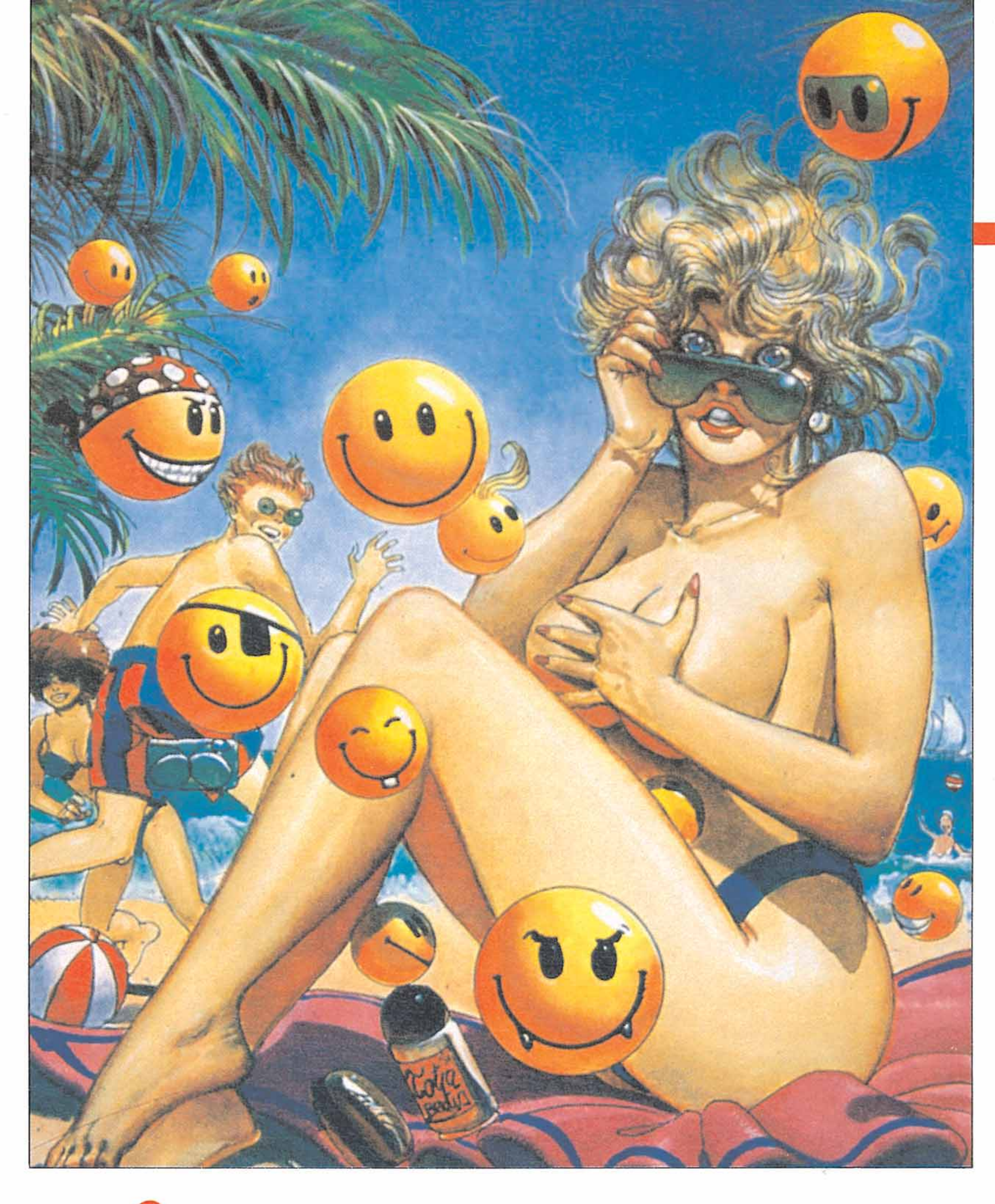


En el estilo de las mejores aventuras de habilidad, la precisión es nuestra mejor arma.



Algunos descensos esconden desagradables y nocivas sorpresas.

Toi estaba en la discoteca con su queridísima Zoi, cuando, justo en el mejor momento, llegó un tipo duro que le arrancó de sus brazos de muy malas maneras. ¿Qué passsa? Si quieres piba búscate otra —le amenazó Toi—. Pero el tío no le hizo ni caso. Es más, salió corriendo con un provocativo «sígueme si puedes, cara de huevo». Como es lógico, Toi no podía dejar las cosas así. Ya estaba liada.



Aventura ácida

Sin embargo, lo que parecía una escaramuza discotequera pronto adquirió una nueva dimensión. Al parecer el chulo que se había llevado a Zoi era el maniático doctor Acid, con la intención, de transformar a Zoi en una de las horribles criaturas resultantes de sus experimentos.

El caso es que el señor Acid se ha llevado a la inocente Zoi a su casa, apropiadamente llamada Acid House. Toi no piensa en otra cosa que en rescatarle. Un poco, también, en arreglar eso de quién es un cara de huevo. Desde luego, piensa Toi, yo no me parezco en nada a un huevo; en todo caso, un poquito, pero quién no...

El juego

El jugador va a pasar a ser el cara de..., perdón, Toi. El objetivo es rescatar a Zoi. Para ello es necesario ir recogiendo todas las chapas que Zoi llevaba prendidas en sus ropas y que ha ido dejando caer para que nos ayuden en su búsqueda. Pasaremos por tres fases: la discoteca, la playa y un galeón, que nos llevará a la isla en la que está la mansión ácida.

Una vez allí deberemos encontrar ocho Smatons-386 para luego ir a por el doctor Acid, acabar con sus problemas y, de paso, con los de Toi y Zoi.

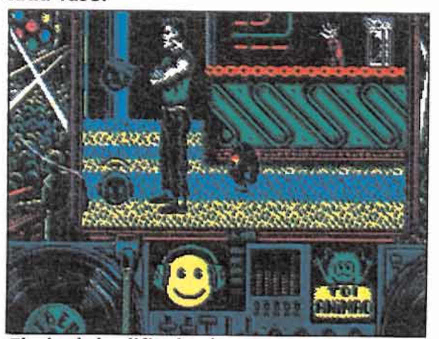
Como suele acaecer, el camino no es de rosas. Muy al contrario, nuestro perseguido ha dejado en él un enorme contingente de enemigos con la misión de acabar con el pobre Toi. Nuevamente, Toi no estará indefenso ante ésta plaga, pues les podrá atacar con certeros lanzamientos de ácido. Este proyectil podrá conseguirlo cazando los sonrientes Smiles, cabecitas de distintos tipos que pululan por el camino y siempre adecuadas al lugar en que se esté.

No obstante, dichas Smiles tienen la nefasta costumbre de chocar contra el suelo, transformándose en un peligroso charco de sustancia corrosiva, que acabará con Toi si cae en él. También hay que tener cuidado con el Smile-ladrón, que, como su nombre indica, nos arrebatará nuestras, arduamente ganadas, municiones.

Y ahora, si eres capaz de dejar de mirar los enormes encantos de la señorita de la portada del juego, cosa que dudo, podemos empezar a jugarrrr. Bueno, un momento,...mmmm....¡cómo está!



Nuestro objetivo es recoger las chapas de cada fase.



El nivel de dificultad es progresivo a medida que avanzamos en la misión.

¿Cómo toi?

Durante el recorrido podremos cambiar de estado mediante la degustación de cubatas, polos, botellas y pócimas según la fase del juego en que estemos. Esto nos llevará a distintas formas, representadas por el clásico dibujito de Toi. Básicamente hay siete estados diferentes que en cada fase recibirán distinto nombre.

—**Normal:** con el que apareces al comenzar una vida o cuando se acaban los efectos del estado previo. Serán representados por: «Toi animado», «Toi bronceao», «Toi a bordo» y «Toi busca Zoi». He de decir que los dibujitos de Toi son, en mi opinión, una de las cosas más simpáticas que he visto en un juego de ordenador. Merece la pena ponerse en todos los estados para verlos.

—**Muerto:** sobran las explicaciones. También sus descripciones son de lo más transparente: «Toi matao», «Toi R.I.P.», «Toi end» y «Toi utrajao».

—**Rápido:** en estos estados la velocidad de Toi se incrementerá notablemente. Estará así si: «Toi veloz», «Toi turbo», «Toi F-40» o «Toi volao».

—**Matón:** serás inmortal y destrozarás lo que encuentres. No debes, caer en los charcos porque perderás una vida y también te pueden matar otras cosas que diré en su momento. Se corresponde con «Toi fadao», «Toi cachas», «Toi gande».

—**Escondido:** nadie te ve, nadie te puede matar. Eso sí, podrás caerte en los charcos. Lo estarás si: «Toi invisible», «Toi condio» (por cierto, en un barril) o «Toi fantasma».

—**Pérdida de control.** Sin comentarios. Puedes estar en «Toi bodacho» o «Toi hip», bastan-



FASE 1

TOI ACID GAME

te gráficos de por sí. Incluyo aquí el caso de «Toi a devé», en el que los controles serán al contrario de lo habitual. (Ya sabes, si das para arriba va para abajo y así sucesivamente).

—**Paralizado:** no te podrás mover durante cierto tiempo. Esto supone la muerte segura cuando llevas muchas chapas recogidas y la pantalla está de bote en bote con enemigos. Son los casos de «Toi zopa», «Toi pachao» o «Toi redao». Este último te lo provocarán los disparos de las arañas en la fase cuatro.

—**Envenenado:** supone la pérdida de una vida por tomar alimentos en mal estado. Se asocia con «Toi venenao» y «Toi fermo».

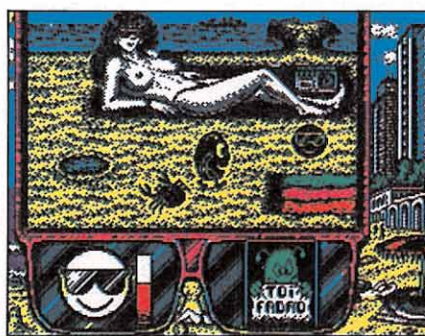
Aparte de estos estados hay otros tres en los que no hay efectos secundarios: «Toi enamorao» (en la playa, cuando pasas al lado de ciertos encantos), «Toi sustao» (en la mansión, al pasar al lado de los sarcófagos) y «Toi puff» (si te pones cachas muchas veces en la playa). También puedes «Toi notizao» si entras en la habitación del doctor Acid sin los ocho Smatons: este estado provocará tu salida inmediata de la habitación.

De todos los estados citados los más convenientes, como sin duda notarás, son los de matón, escondido y rápido. En todas las partidas los bebibles están en los mismos sitios y con los mismos efectos. Es más, cuando tomes algo y salgas de la pantalla, lo tomado se repone milagrosamente, teniendo el mismo efecto al tomarlo. Ten esto en cuenta, pues en las últimas chapas el uso adecuado de los estados es indispensable para la finalización del nivel.

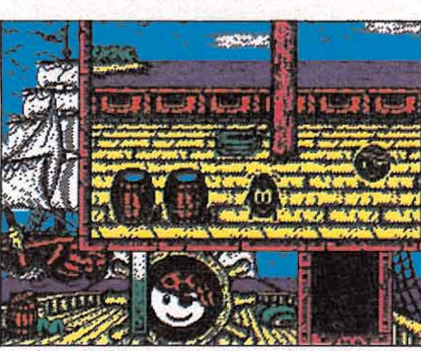
Toi jugando

Este apartado describirá algunas facetas comunes de todos los niveles. En primer lugar, hablaremos sobre la recolección de chapas, primero, y de Smatons que son totalmente iguales. Las ocho chapas (o Smatons) aparecen siempre por la misma zona, pero no están desde el principio. Por ejemplo, la segunda chapa no aparecerá hasta que no hayas encontrado y recogido la primera, pudiendo aparecer en un lugar por el que ya pasaras. Lo que ocurre es que tras recoger una chapa el número de enemigos y, a veces, la variedad se va incrementando. Con esto, en las últimas chapas aquello parece el metro y no hay quien pase.

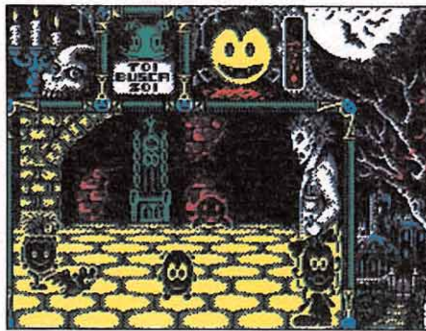
El otro punto interesante es el comportamiento de los Smiles, ya descrito anteriormente. No te acerques mucho a ellos si ves que llevan un tiempo por ahí danzando: las probabilidades de que se transformen en charco, en el preciso momento en que te abalanzas sobre él, son altísimas. Presta atención y no hagas la jugada mágica de intentar coger a un Smile-ladrón porque perderás tus disparos de la forma más tonta: la cantidad de éstos se representa en cada nivel de distintas formas, todas fácilmente interpretables.



En la playa encontraremos castillos de arena que podremos destruir.



La fase del barco incluye como novedad que algunas chapas están escondidas en cofres.



Una tétrica mansión es el escenario de la última fase.

Disco toi

Estás en la discoteca. En tu recorrido podrás observar unas envidiables parejitas situadas en los reservados, gran cantidad de bailarines (y bailarinas) moviendo su cuerpo vigorosamente y ataviados con la moda ácida... También hay numerosas barras de bar en las que un distraído camarero va poniendo vasos con consumiciones. Dichos vasos harán lo posible por caer sobre Toi y dejarle seco.

Otro personaje típico de estos lares es el camorrista. Son tipos mucho más duros y un poco más altos que tú, que no te dejarán pasar. Para evitarlos, nos retiraremos a una distancia prudencial tras haberlos visto hasta que decidan marcharse. En este momento pasaremos. De vez en cuando aparecerá un mirón sonriente en la pantalla. No te preocupes de él: su único efecto es no dejarte ver a Toi. Por desgracia, no hay posibilidad de tirarle nada a la cabeza, por lo que habrá que esperar a que esconda el careto.

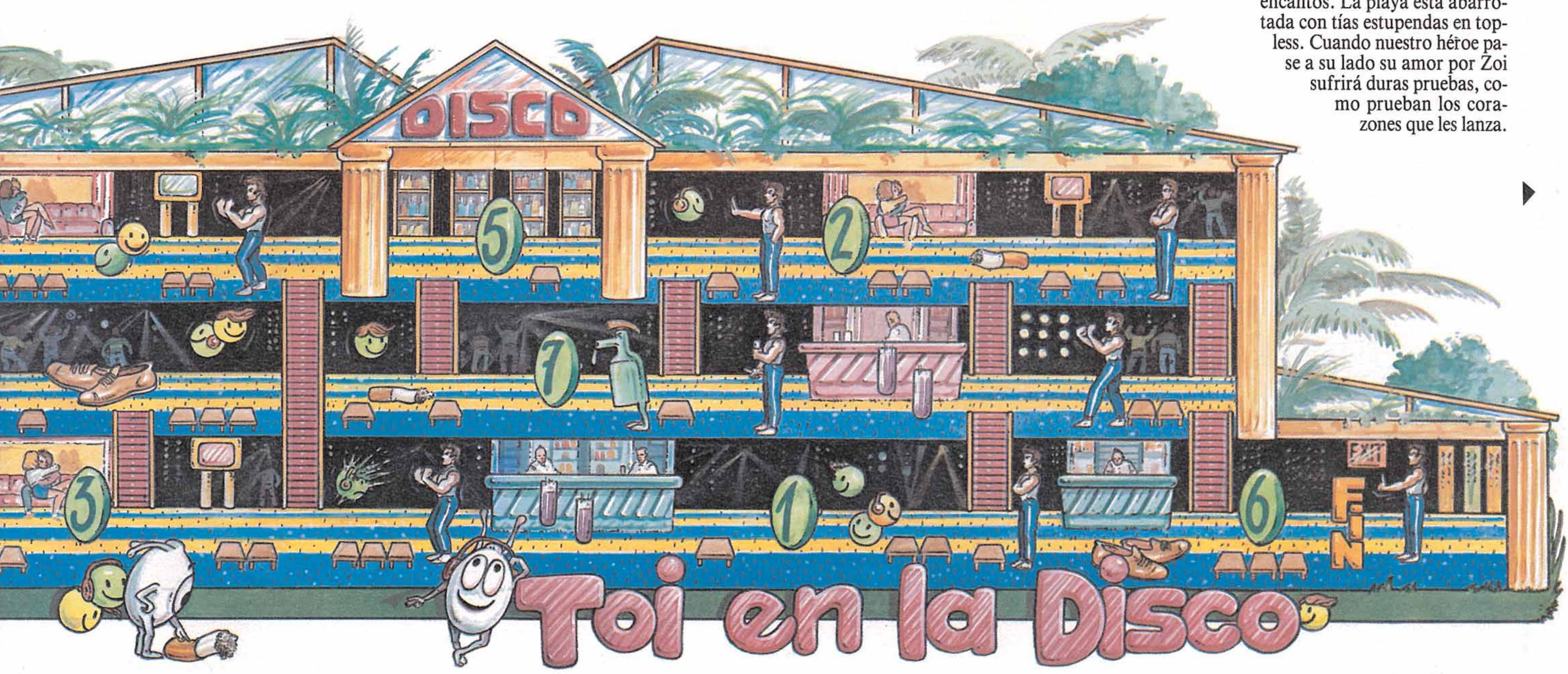
Los enemigos que encontraremos son sifones andarines y unos zapatos que van por libre. Ambos enemigos se moverán linealmente y se podrán esquivar subiendo o bajando. El peligro aumenta a partir de la quinta chapa, porque los sifones comenzarán a disparar. Sus disparos son muy difíciles de esquivar si vas por la parte de arriba. Aunque parezca que no te alcanzan, probablemente lo hagan. Presta atención a ello, pues.

Ahora ya viene lo interesante: la localización de las chapas. La primera, la tercera y la sexta aparecen en el primer piso; la sexta casi al lado de la salida, la primera pasadas dos escaleras desde aquí, y la tercera en el extremo izquierdo. En el piso segundo encontrarás la séptima y la octava. Finalmente, las restantes están en el tercer piso. Dicho piso se divide en tres habitáculos: la segunda está en el habitáculo de la derecha; la cuarta, en el izquierdo, y la quinta en el central, que sólo tiene una escalera de acceso.

Con las ocho chapas en nuestro poder, el camorrista de la puerta nos dejará pasar. Con un corte de mangas, salimos y vamos a casa a por la toalla, pues nos vamos a la playa. Por si te interesa, que sí te va a interesar, pues te lo preguntan al comienzo de la segunda fase, el kilo de berenjenas suecas vale 317 pesetas.

Playa toi

Nos armamos de nuestras gafas de sol y nos ponemos a alucinar en la playa con nuestros encantos. La playa está abarrotada con tías estupendas en topless. Cuando nuestro héroe pase a su lado su amor por Zoi sufrirá duras pruebas, como prueban los corazones que les lanza.

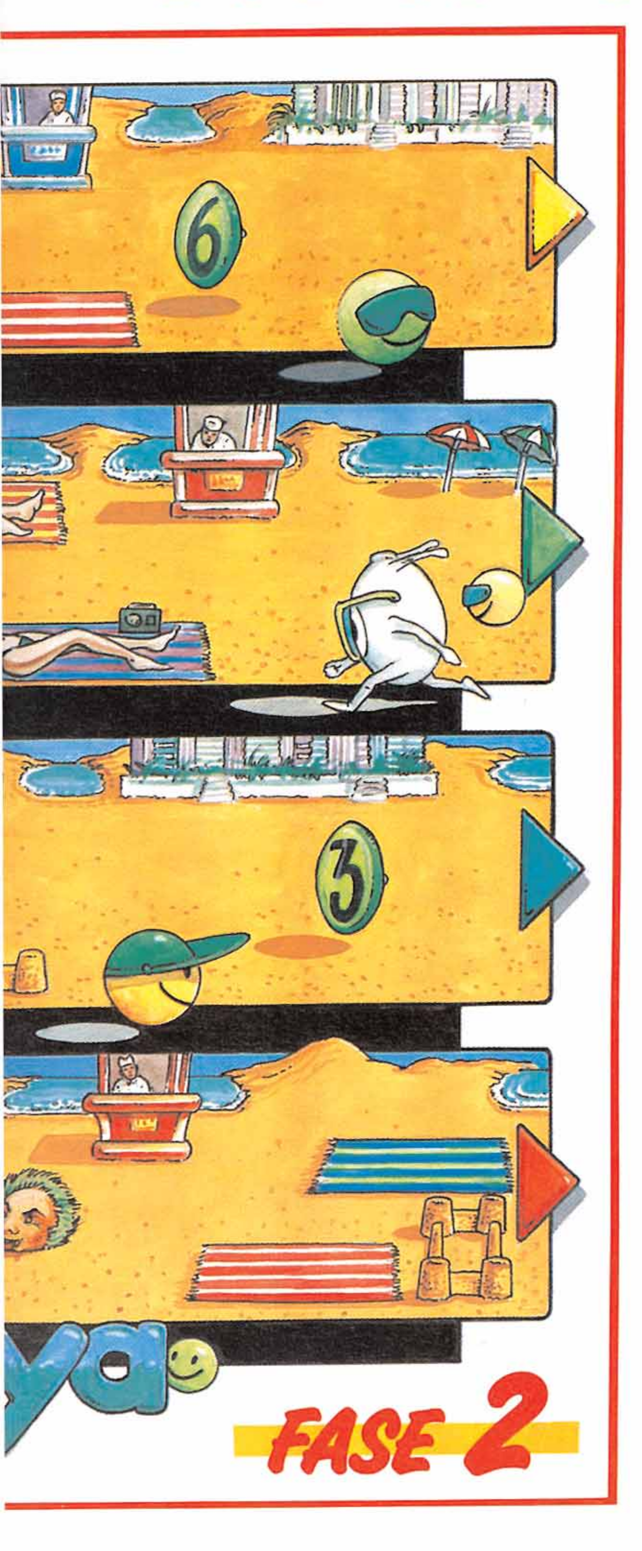


TOI ACI

Toi en la Pl

FASE 3

Toi en e



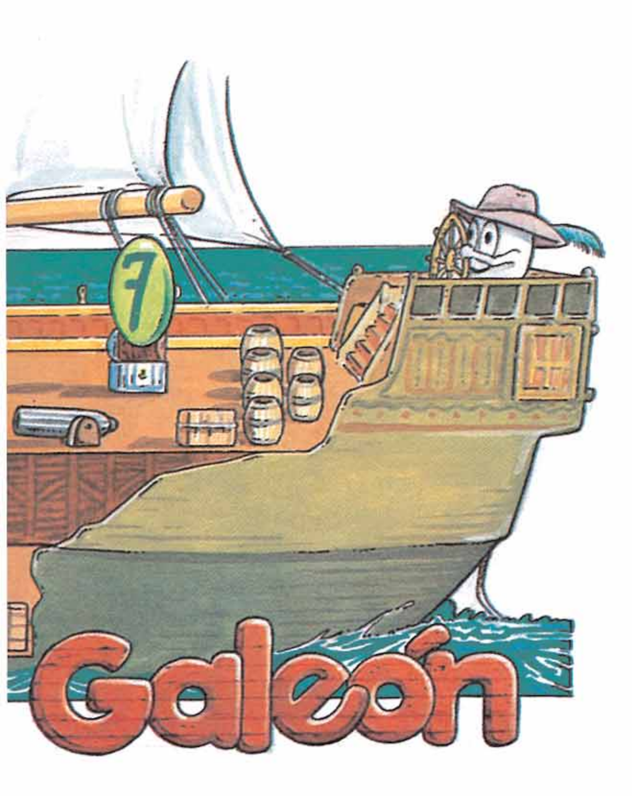
Y es que las tías están para comérselas...

En la playa hay también algún que otro castillo de arena que deberemos derribar para continuar nuestra búsqueda. Hay también en esta playa (cosa rara, por cierto) numerosas papeleras que impedirán nuestro paso. También hay toallas que podremos pisotear sin miedo a reprimendas. Y hay quioscos de helado a mogollón, de las conocidas marcas «Trigo», «Niko»... Finalmente, hay por allí anclado un galeón que deberemos localizar tras recoger las chapas.

Entre los enemigos, los más peligrosos son las pelotas por su parecido con los Smiles y su aleatorio movimiento: conviene dispararlas desde una prudencial distancia. Otro peligroso enemigo son las cabezas que aparecen en la arena desde la segunda chapa y que acabarán con nosotros incluso «tando cachas». También encontraremos almejas (disparando a partir de la quinta chapa), mosquitos y cangrejos (estos desde la tercera y moviéndose diagonalmente), pero son mucho menos peligrosos.

Dado que la estructura de la playa es cíclica, para encontrar la chapa iré diciendo en qué dirección hay que caminar para hallarlas cuanto antes. Una I significa izquierda y una D derecha. Este es el recorrido: I, I, I, I, D, D, D, I, D y estaremos en el galeón tras un rato de andares. Se entiende que hay que caminar en la citada dirección hasta recoger la chapa.

Una vez dentro del barco vendrán a nuestra memoria los clásicos versos de Espronceda: «Con 124 cañones por banda...». Quizá tengan alguna pequeña modificación. Tal vez haya que introducir esa modificación para acceder a la tercera fase...



Pira toi

No es que esté pirado (que tal vez sí) sino que «Toi pirata». Ya a borde del galeón el juego sufre una ligera variación, pues algunas chapas están escondidas en cofres que habrá que abrir con una llave. Para cada cofre se requiere una llave que se encontrará siempre en el mismo sitio: al lado de un bote en la popa del galeón (esto es, hacia la derecha en la pantalla). Explico lo de la llave: el proceso es cogerla, ir a abrir un cofre, volver a por otra, abrir otro y así sucesivamente.

Obstaculizando el paso encontraremos barriles y también piratas muertos o borrachos. Algo menos atractivo que la playa, sin lugar a dudas. No eches de menos, sin embargo, a las espléndidas mozas y piensa en tu Zoi...so sinvergüenza.

Nuestros enemigos serán ahora ratas, piratas (desde la tercera chapa), barriles (desde la cuarta) y espadas (desde la quinta). Después de recoger la segunda, se pondrán a funcionar los cañones, cuyas balas serán tan peligrosas como los agujeros que éstas hagan en el frágil suelo. Efectivamente, van a ser los cañones tu mayor peligro, pues los demás son relativamente eludibles.

La segunda, cuarta y sexta chapa están en la bodega y no necesitan llave. El resto de las chapas están en el puente y escondidas en cofres que habrá que abrir con la llave previamente recogida. Ve abriendo todos los cofres, pues permanecerán abiertos aunque la chapa no aparezca hasta recoger su inmediata anterior. De hecho, lo mejor es abrir todos los cofres antes de recoger la primera chapa para evitar tener que hacer el incómodo recorrido en pos de la llave cuando los enemigos se apelotonen para matarte. Ya dije que los enemigos aumentan conforme vas recogiendo chapas, por lo que si abres todos los cofres sin recoger chapas sólo tendrás que enfrentarte a unas casi inofensivas ratas.

Con las ocho chapas en nuestro poder es el momento de recoger el catalejo para ver la isla destino de nuestro viaje. Ante nuestros ojos aparece una nueva y desastrosa composición poética en la que se afirma que «rescataré a mi Zoi tras asestar 300 puñetazos al malvado matasanos». ¿Alguien se imagina qué nos van a preguntar al principio de la cuarta fase?.

VERSION: +3

```
10 REM  CARGADOR VIDAS INF.
20 REM    TOI ACID GAME
30 REM
40 REM
50 REM
60 POKE 65534,33
70 LOAD "DISK"
```

VERSION: MSX

```
10 REM  CARGADOR VIDAS INF.
20 REM    TOI ACID GAME
30 REM
40 REM
50 REM
60 POKE 65534,33
70 RUN "CAS:"
```

VERSION: AMSTRAD DISCO

```
10 REM  CARGADOR VIDAS INF.
20 REM    TOI ACID GAME
30 REM
40 REM
50 REM
60 POKE 65534,33
70 RUN "DISK"
```

VERSION: AMSTRAD CINTA

```
10 REM  CARGADOR VIDAS INF.
20 REM    TOI ACID GAME
30 REM
40 REM
50 REM
60 POKE 65534,33
70 RUN ""
```

VERSION: SPECTRUM 48 K

```
10 REM  CARGADOR VIDAS INF.
20 REM    TOI ACID GAME
30 REM
40 REM
50 REM
60 POKE 65534,33
70 LOAD ""
```

El juego incluye un amplio número de elementos que, además de darle variedad, aumentan el interés.

Acid house

Desembarcamos y sin saber cómo aparecemos en la torre más alta de la mansión. Nuestro objetivo es recoger ocho Smatons-386 para luego disparar sobre el doctor Acid, con lo que acabaremos con un nuevo genio del mal (al final los extinguiremos y nos quedaremos sin ningún juego).

La decoración es decididamente más tétrica que en anteriores parajes: armaduras, candelabros, tronos, celdas desde las que se adivinan alaridos de dolor y sarcófagos en los que sobresale la cabeza de algún vampiro, y que asustarán al intrépido Toi.

TOI ACID GAME



Los enemigos están a la altura de las circunstancias: murciélagos, tripudos feos (desde el segundo Smaton y poco peligrosos), arañas (desde el tercero, que disparan sus pegajosas redes dejándonos «redaos», que es prácticamente muertos) y calaveras (desde el cuarto, muy rápidas y peligrosas, pero lineales).

Contando los pisos desde abajo los Smatons están en los siguientes; por orden de aparición: tercero, primero (derecha), cuarto, segundo, quinto, primero (izquierda), torre de salida y segundo (izquierda).

Con los ocho Smatons en nuestro poder subimos al sexto piso donde nos podremos enfrentar, por fin, al señor Acid. Esta vez no podrá hipnotizarnos y comenzará el enfrentamiento. Tenemos que darle ocho veces en la cabezota. Se protegerá con el brazo y disparará mortíferos rayos, que deberemos esquivar. La mejor estrategia es disparar todo el tiempo moviéndonos de arriba abajo, o sea, nada de estrategias. Después de los ocho aciertos el pobre hombre estallará en pedazos y, con un poco de suerte, la moda ácida habrá terminado.

Tas campeón

Sí, y también «toi rendio», pero he conseguido rescatar a mi querida Zoi. Es el momento de las despedidas. Pero antes podremos ver como los dos amantes celebran el reencuentro con unos besitos.

El caso es que Toi «ta» un poco harto y se va a pasar un tiempo de descanso. La próxima vez que se eche novia será en la playa. Así que desaparezco: «No toi». ■

Fernando Herrera González



MARVEL COMICS® & PARAGON SOFTWARE®
PRESENT



the AMAZING SPIDER-MAN® and CAPTAIN AMERICA® IN

Screenshots taken from various computer formats.

PREPARE TO DIE!!

Free Marvel comic book destined to become a collector's item, available by return.

DR. DOOM'S™ REVENGE!





PROEIN SOFT LINE
Marqués de Monteagudo, 22, Bajo.
Tels. 5643607/13.
28028 Madrid.

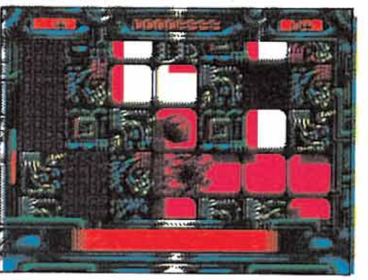
Distribuido en Cataluña por:
DISCOVERY INFORMATIC c/ Arco Iris, 75
Tels. 2564908/09 Barcelona.

Un nuevo programa ha irrumpido sigilosamente en nuestros ordenadores. Se trata de un juego simple, sin virtuosismos a nivel gráfico y con un argumento que puede contarse con cuatro palabras, pero a la vez se convierte en un excitante reto a nuestra imaginación en el que la originalidad y la más despiadada adicción se dan cita para garantizar horas y horas de diversión.

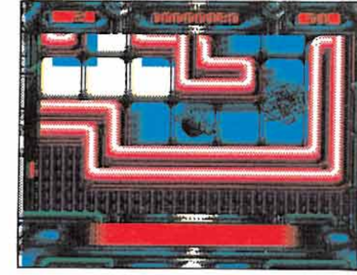
MAZEM

Flippo, un simpático alienígena con apariencia de escarabajo, tiene la misión de recorrer todos los laberintos del Plano Superior, esquivando a los diversos monstruos que lo recorren pues su contacto es altamente perjudicial. Al pasar por encima de las baldosas que componen los laberintos conseguirá hacerlas girar y de ese modo cambiarlas de color. El objetivo del juego es simplemente cambiar el color de todas las baldosas, momento en el que una breve señal acústica indicará a Flippo que en algún lugar aleatorio del laberinto se ha materializado un transportador que le permitirá acceder al siguiente nivel.

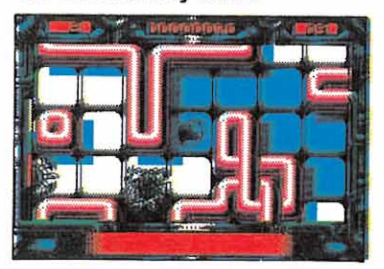
Algunas baldosas solamente cambian de color cuando son atravesadas en una dirección concreta, permaneciendo en el mismo estado cuando las reco-



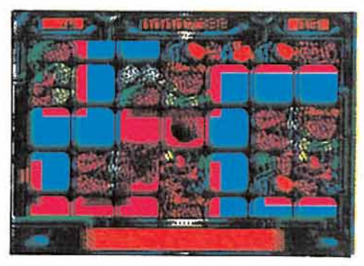
Flippo puede moverse en las cuatro direcciones y saltar.



En el camino encontrará iconos que contienen ayudas.



Los laberintos están interconectados lateralmente.



La sencillez y la originalidad es la clave que garantiza la adicción.

MAZEMANIA — SPECTRUM



LISTADO 1

```
  10 REM Cargador Mazemania
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-89
  30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LS : DIM a$(1): POKE 23658,8: LO
AD ""CODE 64471: CLS : LET sum=0
: FOR n=23400 TO 23522: READ a:
POKE n,a: LET sum=sum+a: NEXT n:
 IF sum<>17347 THEN PRINT "Error
 en los data!": STOP
  40 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$<>"S" THEN POKE 23
490,0
  50 INPUT "Inmunidad? "; LINE a
$: IF a$<>"S" THEN POKE 23495,0
  60 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 150: CLEAR
  70 RANDOMIZE USR 23400
  80 DATA 221,33,0,0,221,249,17,
17,0,175,55,205,86,5,17,52,10,62
,255,55,205,86,5,243
  90 DATA 62,199,50,203,251,33,2
03,91,17,179,254,1,24,0,237,176.
221,33,232,254,17,232,0,205,246,
252
 100 DATA 175,50,255,130,221,33,
0,64,17,255,23,33,179,253,34,177
,253,205,246,252,33,183,91,34,96
,91,195,252,254
 110 DATA 62,201,50,251,95,205,1
84,95,175,50,28,146,62,167,50,86
,166,195,210,166
 120 DATA 0,233,234,210,226,182,
224,182,224,182,224,210,226,236,
237,209,175,211,254,124,254,1,21
6,199
1000 FOR N=23400 TO 23523: READ
A: PRINT PEEK N,A: NEXT N
```

LISTADO 2

```
 1  D9083AFF82FE00060C28  980
 2  1721FCFB229AFD210080  1161
 3  1100583E41060910FE08  525
 4  D9C3DEFC0018F6D9083D  1442
 5  281E08EDA0EDA0EDA0ED  1506
 6  A0EDA0EDA0EDA0EDA0ED  1985
 7  A0EDA0EDA0EDA000D9C3  1763
 8  DEFC3E0108213DFC229A  1079
 9  FDAF32EFFC3E0832F1FC  1582
10  060806080608 10FED9C3  724
11  DEFCD908FE98385D0D28  1307
12  0E080647E122314100FA  497
13  00060118393DFE98383A  669
14  0E0321D4FC11F7500608  872
15  281B2B1D1D00000605FE  433
16  9928102B1D000603FE9A  698
17  28072B1D1D0000060110  171
18  FE6E26FF08D9C3DEFC06  1557
19  0D0810FED9C3DEFC060B  1194
20  18F57710FE182E000018  752
21  2A3D20E73E9C0821D4FC  1089
22  11F8787B86BA060720E4  1101
23  36C82B7B86BA060420DB  1001
24  36C82B7B86BA20D736A8  1209
25  2B7B86770E01D9C3DEFC  1320
26  90A0C8A8CDD9FCD03E16  1638
27  3D20FDA704C83E7FDBFE  1379
28  1FA9E62028F4792F4FE6  1223
29  02F608D3FE37C9F33E02  1284
30  32EFFCF608D3FE21C3FE  1742
31  E5DBFE1FE6204FD51E20  1349
32  069CCDD5FC30F73EC2B8  1567
33  30F21D20F106C9CDD9FC  1473
34  30E878FED430F4CDD9FC  1832
35  30DE1E0721B4FE4623CD  1084
36  D5FC30D27E23B830CD1D  1350
37  20F13E0132EFFC069ED1  1250
38  2E043E0818023E09CDDB  641
39  FCD000003E0ECDDBFCD0  1420
40  3E133EBCB8CB15069ED2  1113
41  4FFD3E3ABDC2CBFB2686  1461
42  260006B22E01FD2149FF  883
43  3E0418163EC1ADC611DD  976
44  7700DD231B06B22E0100  633
45  3E0218023E09CDDBFCD0  1045
46  CDD7FBD03E133ED0B8CB  1617
47  1506B2D293FD7CAD677A  1337
48  B320CFC3C2FE3EC1ADC6  1687
49  11DD7700DD231B2E023E  750
50  0406B3CD2AFED0FD7E04  1281
51  B728566901FD7FED79FD  1406
52  4E00FD4601DD210000DD  877
53  094D3E012E0206B3CD2A  629
54  FED03E7FBD280332B3FE  1366
55  FD5E02FD560369010500  802
56  FD094D2E023E0306B3CD  842
57  2AFED07BB206B22E013E  1098
58  06C295FD11C2FEED53B1  1564
59  FD110E003E02C395FD3E  1007
60  0618BB3E0CCDDBFC0000  967
61  3E0ECDDBFCD03EDBB8CB  1628
62  1506B3D228FEC9000000  911
```

DUMP: 40.000
N.° DE BYTES: 617

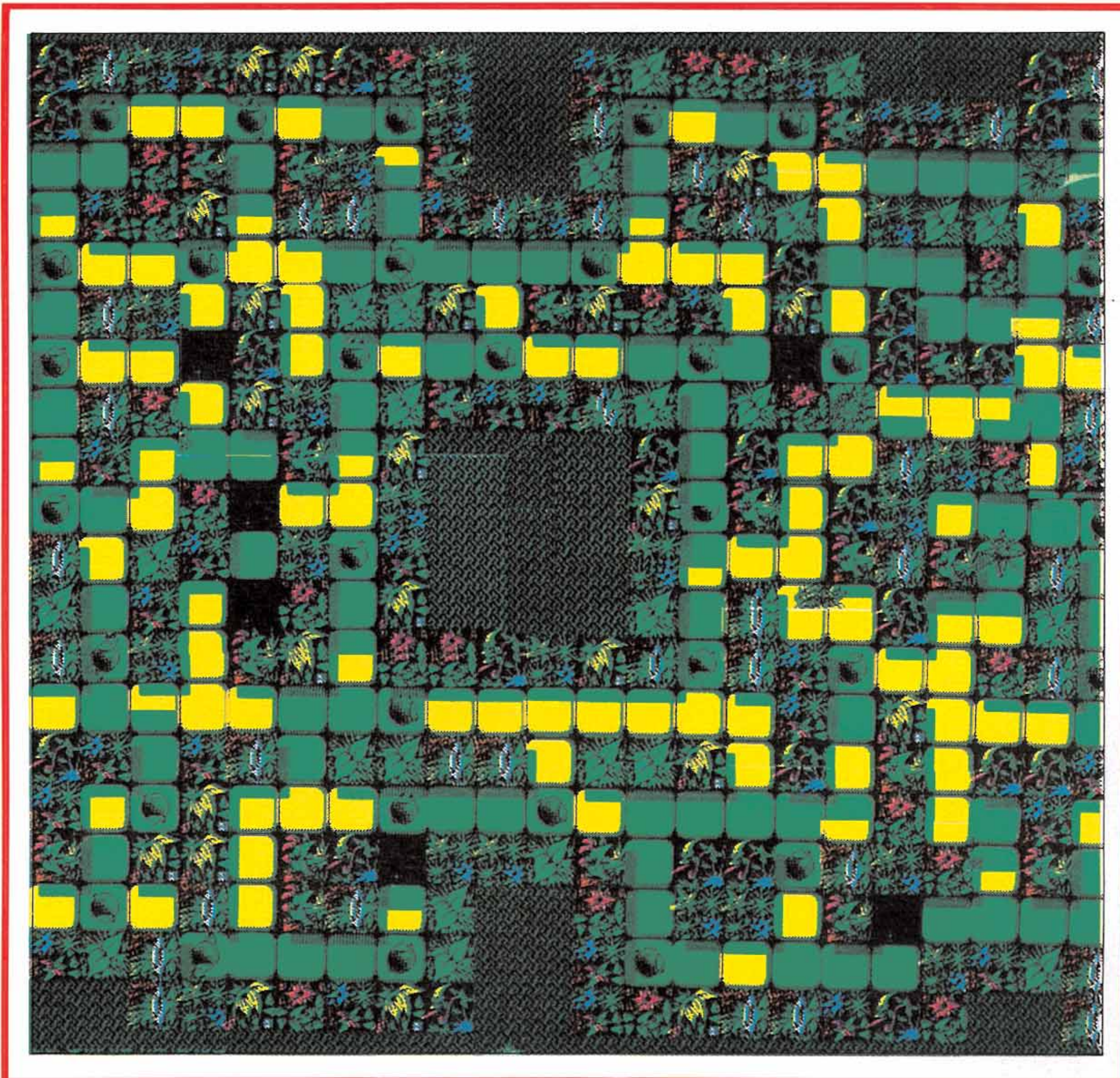


ANIA

rremos en la dirección errónea. Otras baldosas, por el contrario, no cambian al color correcto inmediatamente y deben ser atravesadas en dos ocasiones, y algunas de ellas funcionan como conmutadores y volverán a su color original si las atravesamos más de una vez.

Los tres marcadores numéricos situados en la parte superior de la pantalla indican, de izquierda a derecha, el número de vidas restante además de la actual (contamos inicialmente con tres vidas), la puntuación y la fase en curso. Flippo perderá una vida al caer por un agujero o al perder completamente la energía (representada por una barra vertical multicolor en el lateral izquierdo de la pantalla) que irá perdiendo por el contacto con los aliens. Como era de suponer, el juego consta de un número indeterminado de fases, de dificultad creciente, en las que los elementos y colores que componen el decorado se repiten cíclicamente en grupos de cuatro. Sin embargo hemos podido constatar que todos los laberintos poseen estructuras diferentes y que, si es que existe un final del juego, no se encuentra en el nivel 21 que es el último que visitamos en nuestras partidas de prueba. La única opción del menú inicial nos permite acceder mediante un sistema de claves a las fases 5,9 y 13, claves que son proporcionadas por el programa al completar con éxito la fase inmediatamente anterior. Para los impacientes indicaremos que las claves son Harlech, Jupiter y Staypuft.

Flippo puede moverse en las cuatro direcciones y saltar tanto para intentar evitar el contacto con los aliens como para sobrepasar los agujeros abiertos en el laberinto que provocarían su caída al espacio. Dado que carece de armamento defensivo su única estrategia ante sus enemigos se reduce a esquivarlos o intentar saltar sobre ellos. Por suerte nuestro personaje puede controlar sus movimientos incluso en pleno salto, faceta que le resultará especialmente útil para escapar de zonas del laberinto realmente plagadas de agujeros, en las que será preciso saltar hacia una dirección en la que no haya baldosa y girar 90 grados en el aire para llegar a un lugar seguro. Los aliens no persiguen a Flippo sino que se limitan a realizar recorridos aparentemente independientes, pero tienen la desagradable posibilidad de pasar sobre los agujeros sin caer por ellos.


Laberinto fase 2.

DENTRO DEL LABERINTO

De vez en cuando Flippo puede encontrar en su camino iconos que se mueven de forma aparentemente aleatoria y proporcionan diversas ayudas una vez recogidos. Un mensaje en la parte inferior de la pantalla le informará del efecto proporcionado por el icono, que puede ser cualquiera de los cuatro siguientes: energía extra, vida extra, 750 puntos y la posibilidad de destruir a los aliens al saltar sobre ellos mientras el mensaje «jump on aliens» permanezca en la pantalla.

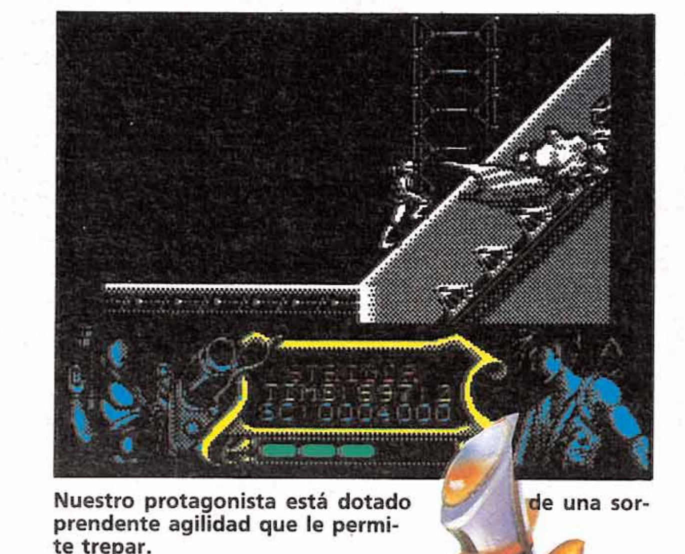
Los laberintos poseen límites definidos superiores e inferiores, pero se encuentran interconectados lateralmente. Todos poseen aparentemente las mismas dimensiones y son por suerte lo suficientemente reducidos como para ser recorridos en un espacio de tiempo relativamente breve. Del mismo modo no creemos que tengáis especiales problemas de orientación pues habitualmente bastarán unas cuantas pasadas para completar los lugares aún no visitados. En la cuarta fase de cada ciclo tanto los aliens como los iconos aumentan considerablemente su velocidad para volver a su movilidad habitual en la fase siguiente.

Y esto es todo lo que se pude decir sobre uno de los arcades más simples y adictivos que hemos tenido la oportunidad de disfrutar en los últimos meses, un juego que no deja apenas espacio para el comentario pues solamente en el momento de sentarnos frente a él revela sus extraordinarias posibilidades. Los programadores de Hewson demuestran una vez más que la originalidad se ha convertido definitivamente en su bandera. ■

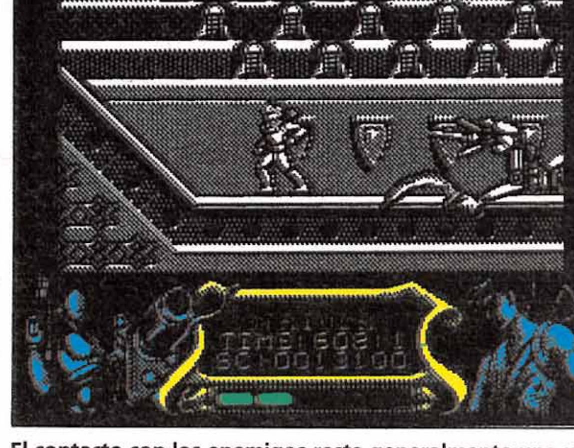
Pedro J. Rodríguez Larrañaga

STRIDER

Una nueva máquina recreativa de Capcom llega a nuestros ordenadores de la mano de U.S. Gold y lo hace con aires de gran triunfador, con una agresiva publicidad en la que se afirma que el nuevo producto es digno sucesor de «Forgotten worlds», la, hasta el momento, última producción conjunta de ambas compañías. El resultado es un arcade espectacular de gráficos increíblemente detallados y excelentes movimientos que, por desgracia, posee uno de los argumentos más estúpidos y elementales que hemos tenido ocasión de encontrar en un videojuego.



Nuestro protagonista está dotado de una sorprendente agilidad que le permite trepar.



El contacto con los enemigos resta generalmente una unidad de energía.

Bajo la eterna filosofía de «un hombre sólo frente a todo un ejército» este nuevo programa tiene como protagonista a Strider, el típico guerrero solitario enviado sin ayuda contra el enemigo, con el objetivo principal de infiltrarse nada menos que en las filas del ejército rojo soviético y entregar sus secretos militares a sus superiores.

En el aspecto puramente técnico el programa se divide en cinco niveles independientes, que se cargan por separado, ambientados en otros tantos escenarios. Strider posee una excelente movilidad que le permite entre otras cosas realizar espectaculares saltos para evitar tanto los obstáculos naturales como el contacto con sus enemigos. Asimismo puede agacharse, trepar por paredes tanto verticales como con cualquier grado de inclinación y disparar una poderosa arma láser que fulmina a todos los enemigos que encuentre en su, por desgracia, reducido campo de acción. Puede mejorar su armamento recogiendo ciertas cápsulas que pueden encontrarse tanto en el suelo como en poder de algunos pájaros mecánicos que dejarán caer su cápsula al ser destruídos, pues en el momento de recoger dicho objeto aparecerá una mina giratoria que comenzará a orbitar en círculos en torno a Strider destruyendo los enemigos que alcance en su trayectoria.

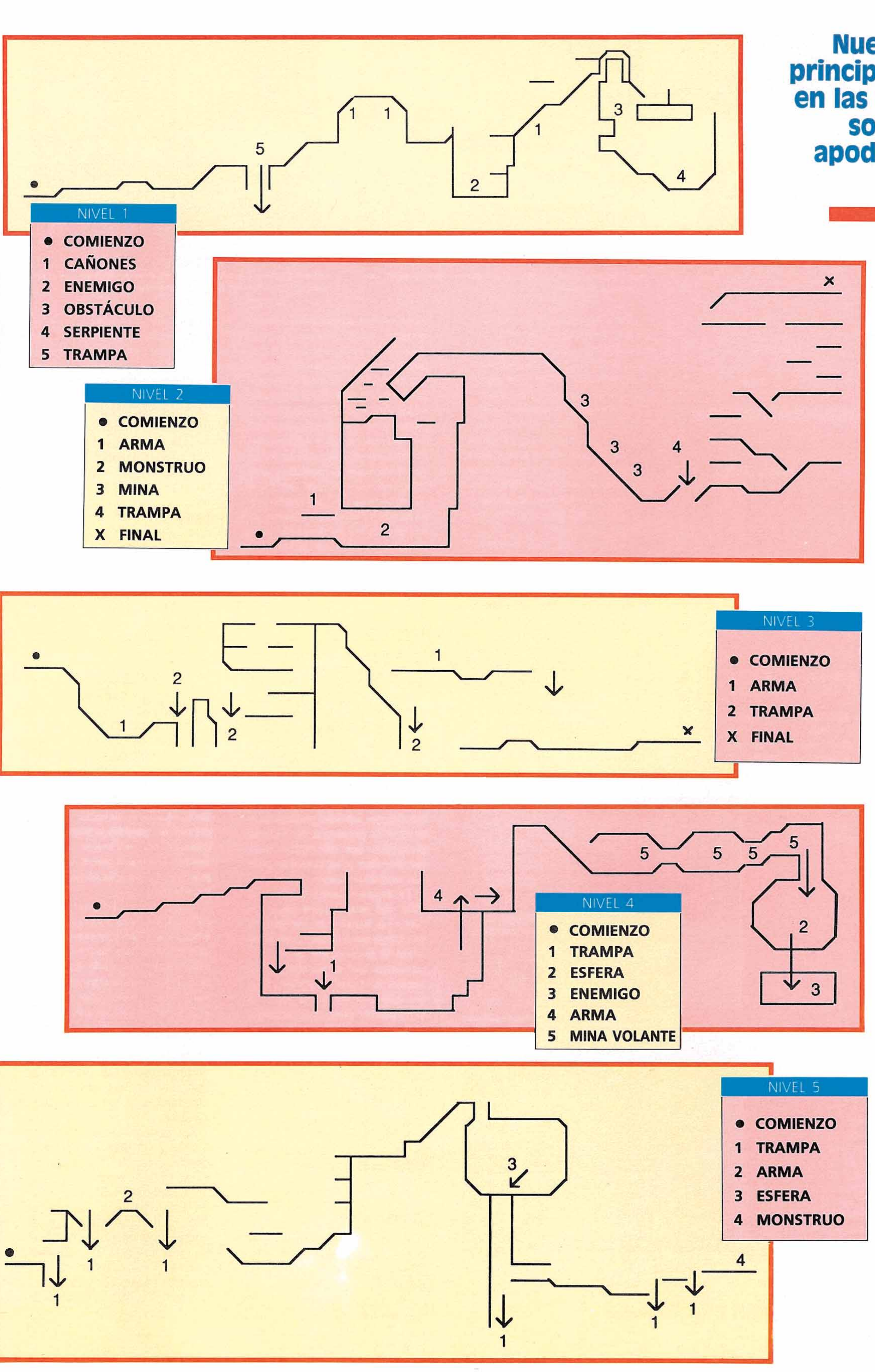
Strider cuenta con tres vidas y un marcador de energía de también tres unidades. El contacto con un enemigo resta generalmente una unidad de energía, por lo que para perder una vida completa es preciso, bien ser alcanzado tres veces, o bien caer en una trampa mortal que supone la pérdida inmediata de una vida. Tanto al comienzo de cada vida o fase como tras perder una unidad de energía contamos con un breve período de inmunidad durante el cual el gráfico de nuestros personajes permanecerá parpadeante. Finalmente contamos con un tiempo límite para completar cada nivel que, partiendo siempre de 600, se irá decrementando rápidamente y nos obligará a intentar completar cada nivel lo más pronto posible. Por suerte disponéis de los cargadores que os permitirán que estas tres magnitudes (energía, vidas y tiempo) no se decrementen nunca para, de este modo, completar fácilmente la aventura.

A lo largo de cinco fases independientes Strider mostrará sus habilidades.

Primer nivel

Este primer nivel, como los cuatro siguientes, debe ser completado recorriéndolo de izquierda a derecha. El camino es relativamente lineal y no presenta dificultades especiales de orientación, pero en cualquier caso os recomendamos observar los mapas adjuntos para comprender la estructura global del





Nuestro objetivo principal es infiltrarnos en las filas del ejército soviético para apoderarnos de sus secretos.

recorrido. Según las instrucciones en esta primera fase nos encontramos en la Plaza Roja, fuertemente protegida por los miembros de la KGB. Strider llega a la plaza bajo el fuselaje de un avión de combate que abandona la zona tras haber depositado a nuestro héroe en su destino.

Tras saltar sobre una trampa, que nos haría perder una vida completa, debemos superar un edificio en el que encontraremos a ambos lados una serie de cañones que pueden ser destruídos si disponemos de la mina giratoria que proporciona la cápsula en poder de un pájaro mecánico. El siguiente problema se encuentra en un profundo foso en el que, nada más llegar al fondo, aparece una barrera en lo alto que nos impide seguir avanzando. Debemos eliminar el musculoso robot que nos atacará en este punto, momento en el que dicha barrera comenzará a arder y bajar hacia nosotros, teniendo el tiempo justo para avanzar hacia el extremo derecho y continuar ascendiendo antes de que las llamas nos alcancen.

Tras subir una larga pendiente y volver a bajar observaremos que el camino se encuentra bloqueado por una extraña máquina que lanza peligrosos rayos que, describiendo líneas rectas, rebotan contra las paredes y pueden alcanzarnos si nos mantenemos inmóviles. La máquina lleva en su parte inferior un pequeño círculo en el que observaremos cuatro líneas horizontales. Es preciso realizar ocho disparos certeros para que desaparezca una de dichas líneas, y eliminada la última de ellas la máquina será destruida y dejará un hueco en el suelo por el que será posible seguir avanzando.

Continúa hacia abajo y luego hacia la derecha. Nos encontramos en una cámara hexagonal y en ella observaremos una especie de serpiente que recorre sin detenerse su contorno. Evitando el contacto con el largo cuerpo de esta extraña criatura debemos conseguir el número necesario de disparos para destruirla, momento en el que esta fase podrá darse por concluída.

Segundo nivel

Esta fase transcurre en las desiertas y heladas estepas de Siberia, donde deberás enfrentarte tanto con las fuerzas armadas enemigas como con las fieras que pueblan estos parajes.

STRIDER

STRIDER — SPECTRUM

```
   10 REM ////////////////////////
   20 REM //                    //
   30 REM // A. MERCHAN RIBERA  //
   40 REM //                    //
   50 REM ////////////////////////
   60 REM //                    //
   70 REM //   STRIDER  1989    //
   80 REM //                    //
   90 REM ////////////////////////
  100 BORDER SIN PI: POKE 23624,S
IN PI: POKE 23693,SIN PI: CLEAR
24999: LET L=PEEK 23631+256*PEEK
 23632+5: LET K=PEEK L: POKE L,1
11
  110 LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""COD
E 25000: LOAD ""CODE 32768: POKE
 25001,1: RANDOMIZE USR 25000: L
OAD ""CODE
  120 POKE L,K: POKE 39942,0: POK
E 39950,0: RANDOMIZE USR 25000
```

STRIDER — AMSTRAD

```
10 REM Cargador Strider
20 REM Pedro Jose Rodriguez 19-10-89
30 MODE 1:MEMORY &3FFF:CALL &BD37:RESTOR
E:lin=100:dir=&7918:GOSUB 90:lin=150:dir
=&79D8:GOSUB 90:POKE &7C91,&8C
40 INPUT"Inmunidad";a$:IF UPPER$(a$)="S"
THEN POKE &7B20,0
50 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &7B25,0
60 INPUT"Tiempo infinito";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &7B2A,0
70 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
80 MODE 1:LOAD"!",&4000:BORDER 0:INK 0,0
:INK 1,6:INK 2,2:INK 3,26:CALL &BD19:CAL
L &79D8
90 READ a$:IF a$="*"THEN RETURN ELSE REA
D con:sum=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:byte=VA
L("&"+MID$(a$,n,2)):POKE dir,byte:sum=su
m+byte:dir=dir+1:NEXT:IF sum=con THEN li
n=lin+10:GOTO 90 ELSE PRINT"Error en la
linea"lin:END
100 DATA F780FF00000E00217989,935
110 DATA FC89FC89FC8AFD180000,1445
120 DATA 5B0000067BD070000000,540
130 DATA 40000000000000000000,64
140 DATA *
150 DATA F3DD218B772100C006C8,1186
160 DATA DD7500DD23DD7400DD23,1187
170 DATA 7CC6086730041150C019,799
180 DATA 10EA318B773E1006F6ED,1124
190 DATA 792632069C3E16CDD57A,995
200 DATA 30F53EC6B830F02520EF,1333
210 DATA 06C9CDD97A30E678FED4,1615
220 DATA 30F4CDD97A30DC00DD21,1358
230 DATA 3579110200ED5F06122E,595
240 DATA 017806D7CDD57AD20000,1092
250 DATA 3EE7B8CB153E00003E15,846
260 DATA D2347A3A347985323479,971
270 DATA 653A917CAAABDDACDDAD,1556
280 DATA ADDD77000609CB63280D,883
290 DATA 3A917CC686839232917C,1255
300 DATA 0505053A917CC6F23291,977
310 DATA 7CDD231B7AB3C2317AC3,1268
320 DATA 967A11C37AED53827A81,1307
330 DATA 0601D17AB3C8DDE1189B,1342
340 DATA 2A357911D072ED52C200,1068
350 DATA 0021B17A22827ADDE111,1081
360 DATA 50000601C3317AD17AB3,963
370 DATA CA847AD5DDE113115000,1231
380 DATA 0603C3317AD17AB3C8DD,1306
390 DATA E121D37B000000230603,636
400 DATA C3317ACDE97AD0C3DC7A,1671
410 DATA 7BE607CAE27A3E00C3E7,1398
420 DATA 7A3E133D20FDA704C83E,982
430 DATA F5DBFF1FC8A9E64028F3,1696
440 DATA 792F4F3E000000C3047B,631
450 DATA 37C97C2133798623BEC2,1138
460 DATA 00000100F6ED49018D7F,826
470 DATA D9E131F8BFE5F33E3D32,1575
480 DATA DE2B3E3D32E92B3E3D32.887
490 DATA C22AC900000000000000.437
500 DATA *
```

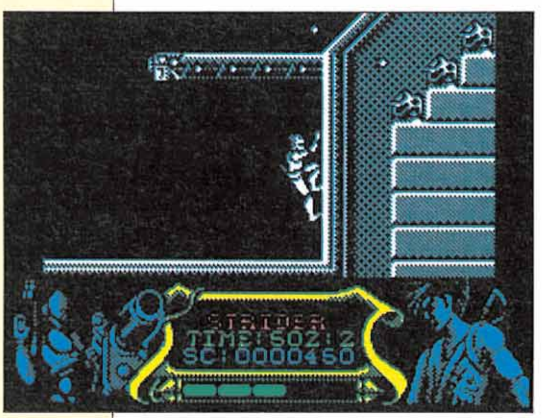
Contamos con tres vidas y un tiempo límite para completar cada nivel.



Para mejorar el armamento es preciso recoger las cápsulas que liberan algunos enemigos.

Tras recorrer una reducida distancia hacia la derecha Strider deberá enfrentarse contra el primer enemigo serio, una enorme pantera mecánica de gigantescas dimensiones que obstruye totalmente el camino y necesita un buen número de impactos para ser destruída. Despejado ya el camino será necesario escalar una alta pared vertical para, una vez arriba, saltar entre plataformas para alcanzar la salida situada en el extremo superior izquierdo.

Continúa hacia la derecha y pronto tendrás que descender por una larga pendiente en la que el enemigo ha colocado estratégicamente una serie de pequeñas minas que debes intentar evitar. Una vez abajo un hábil salto en el punto apropiado nos permitirá superar un mortal foso y llegar a una nueva zona en la que el paisaje cambia radicalmente ante la presencia de una serie de columnas y plataformas en ruinas, restos al parecer de una antigua civilización. Tu camino en este momento ha de ser siempre hacia arriba, aprovechando las conexiones entre las plataformas que puedes observar también en el mapa. A partir de cierta altura comenzarán a caer desde arriba paquetes explosivos en paracaídas que debes intentar evitar a toda costa. Pronto observarás que en realidad te encuentras bajo un gigantesco edificio militar soviético cuyos pobladores, por supuesto, no tienen precisamente intenciones de darte la bienvenida. Tras eliminar a todos los defensores de la base y alcanzar el extremo derecho de la misma podrás acceder a la siguiente fase.



El número de obstáculos hará que sea preciso coordinar los movimientos.



La poderosa arma láser con que cuenta Strider le permitirá destruir a los enemigos.

Tercer nivel

El escenario de esta fase son las llanuras del sur, pobladas por tribus primitivas que emplean tanto lanzas como flechas envenenadas. En tu recorrido encontrarás frondosos árboles de gruesos troncos, plataformas naturales construídas sobre las ramas de dichos árboles y un río en la parte inferior en el que no sólo corres el riesgo de ahogarte sino que además podrás comprobar la presencia de voraces pececillos que no tienen nada que envidiar a las famosas pirañas sudamericanas.

Te recomendamos la observación del mapa para localizar tanto los lugares en los que debes saltar para evitar caer al río como la disposición de las plataformas que te permitirán alcanzar la parte superior. Una vez arriba debes bajar parte de la pendiente para, acto seguido, saltar hacia una nueva rama que debes recorrer en toda su longitud. Una vez alcanzado su extremo puedes dejarte caer sin miedo y continuar avanzando hacia la derecha, donde debes destruir los peligrosos pero torpes monstruos mecánicos que caminan en el lecho del río y alcanzar el extremo derecho para completar la fase.

Cuarto nivel

La acción transcurre ahora en la base secreta de la KGB en las afueras de Moscú. Avanza hacia la derecha hasta encontrar un foso en el que debes dejarte caer hasta lo más profundo, momento en el que te recomendamos que continúes hacia la derecha esquivando un peligroso boquete y trepes por la pared hasta arriba cuando no puedas seguir avanzando. Una vez arriba y tras bajar una pequeña pendiente te encontrarás en un estrecho túnel protegido por una serie de minas flotantes que puedes destruir sin dificultad.

Tras caer por un nuevo boquete llegarás a una gran cámara hexagonal. Para abrir la salida situada en el fondo de la cámara debes disparar repetidamente y destruir la gran esfera que se halla suspendida en el centro de la estancia. Tras bajar por el hueco abierto y destruir este mecanismo deberás enfrentarte a una grotesca criatura armada con un látigo que te permitirá alcanzar la siguiente y definitiva fase una vez destruída.

Quinto nivel

Esta última fase comienza en los tejados de Moscú, lugar en el que deberás ser especialmente preciso en el salto para evitar caer en los huecos existentes ente del recorrido no presenta dificultades de orientación pues debemos caminar constantemente hacia la derecha trepando por las paredes o pendientes cuando sea necesario. Como siempre, el mapa puede seros de gran ayuda para localizar los diversos peligros.

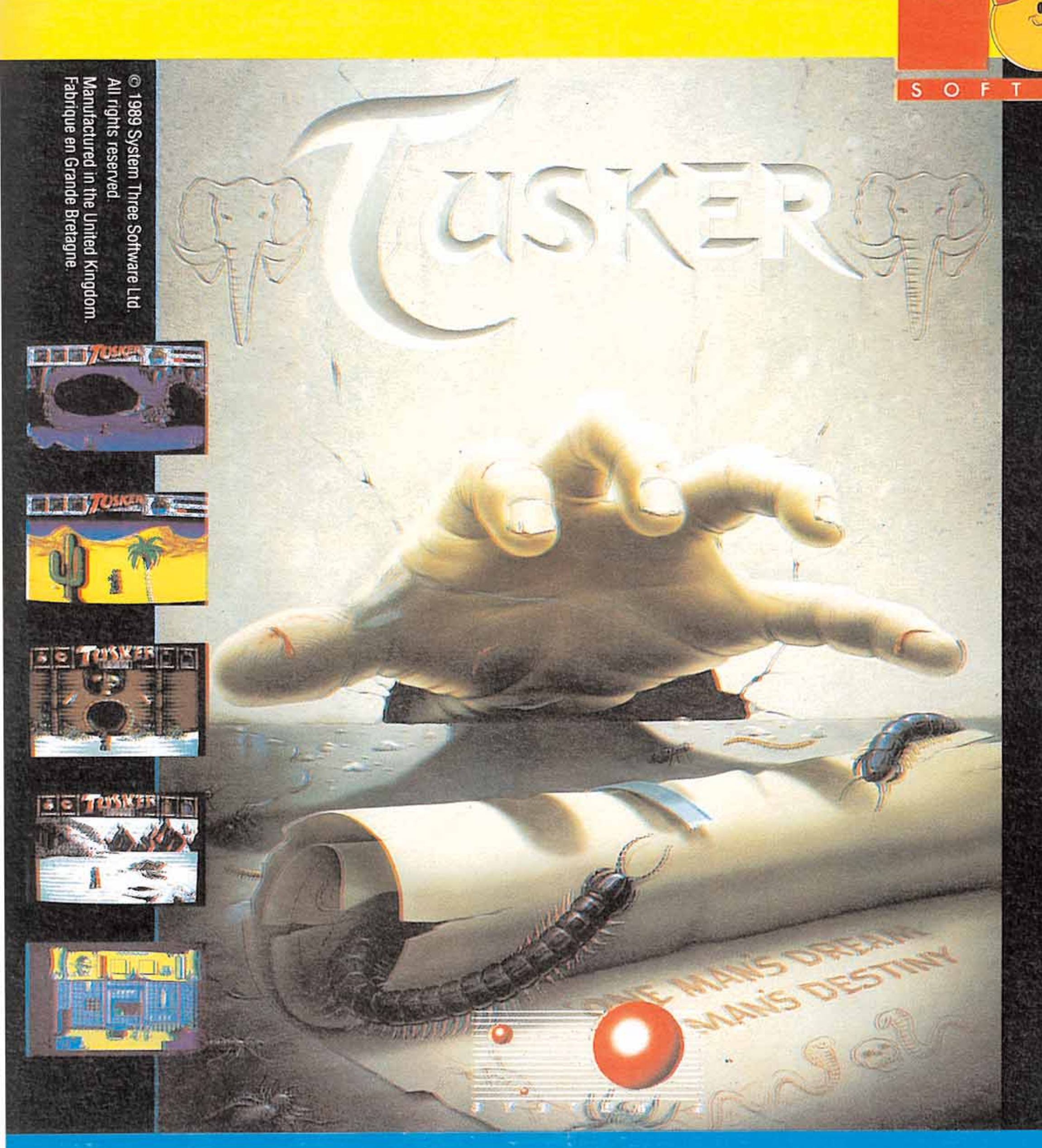
Tras dejarte caer por un hueco llegarás a una nueva cámara hexagonal prácticamente idéntica a la de la fase anterior cuya salida también puede ser abierta destruyendo la gran esfera situada en el centro. Sin embargo es imprescindible que caigáis por el hueco así abierto caminando (nunca saltando) desde la pared derecha, pues de ese modo un pequeño saliente situado bastante más abajo os salvará de una muerte cierta en las profundidades.

Ahora debes limitarte a caminar hacia la derecha evitando dos peligrosas trampas para, en el extremo derecho del recorrido, enfrentarte a una nueva fase. Tras destruirla conseguirás finalizar la fase y acceder a un paupérrimo mensaje que supuestamente es la única recompensa al esfuerzo tras el cual deberemos (si aún nos quedan ganas de seguir jugando) cargar de nuevo la primera fase.

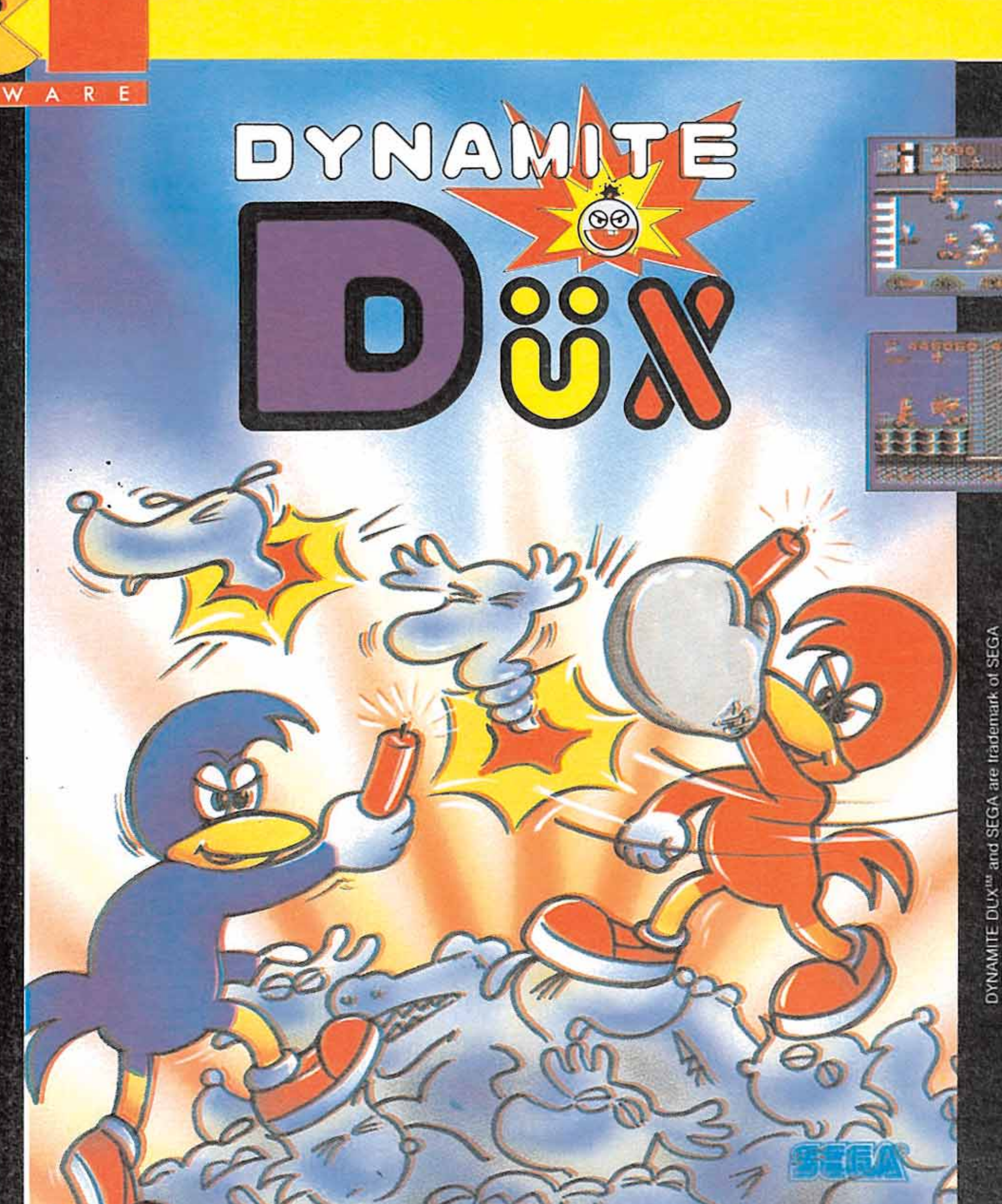
P.J.R.



ACTIVISION
PRESENTA
SUPER WONDER BOY
MONSTER LAND
TO MONSTERLAND
SEGA
SUPER WONDERBOY™ and SEGA® are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD. This game has been manufactured under licence from Sega Enterprises Ltd. Japan. © SEGA/Westone 1987, 1989. Marketed and Distributed by Activision (UK) Ltd.
GALAXY FORCE
SEGA
GALAXY FORCE and SEGA
ENTERPRISES LTD
This game has bee manufac
Enterprises Ltd. Japan © SE
Marketed and distributed by
SOFTWARE



© 1989 System Three Software Ltd.
All rights reserved.
Manufactured in the United Kingdom.
Fabriqué en Grande Bretagne.
TUSKER



DYNAMITE DÜX
SEGA
DYNAMITE DUX™ and SEGA are trademark of SEGA ENTERPRISES LTD. This game has been manufactured under licence from Sega Enterprises Ltd. Japan © SEGA 1988, 1989. Marketed and Distributed by Activision (UK) Ltd.

S.O.S. WARE

Virus
PC

Si meto en la unidad A un disco contaminado por un VIRUS y me lo paso al disco duro, para más tarde del disco duro pasármelo otra vez a un disco virgen (sin ejecutarlo en ningún momento), ¿quedaría el disco duro infectado?.

Si cargo en la unidad A un juego infectado, y después de ejecutarlo apago el ordenador, ¿quedaría el disco duro o la unidad A infectada?

Si la unidad A queda infectada... ¿Qué repercusiones podría tener en el ordenador?

Antonio Lozano Martínez (Madrid)



El enrevesado y terrorífico mundo de los Virus Informáticos es tan variado y versátil como lo son los propios virus. Según el virus nos enfrentaremos a distintos modos de transmisión, y diferentes repercusiones, pues los hay que se dedican a fastidiarte los programas, a borrártelos, etc. Generalmente (y si el virus cuenta con una buena programación) si el usuario tiene disco duro y en cualquier otra unidad tienes un disco infectado que has utilizado (por el simple hecho de meter un disco en una unidad no se te pasa el virus, el disco ha de tener algún tipo de control en algún momento) estate seguro de que en ese disco duro ahora habita un virus preparado para activarse cuando las circunstancias sean las idóneas (esto varía según el virus, por ejemplo puede activarse en una fecha determinada, caso del famoso Viernes-13).

Hay que recordar que la medida más importante para evitar que tu ordenador sufra el ataque de un inesperado virus es la prevención. Tenemos que evitar introducir en nuestro ordenador un disco de procedencia desconocida. Los usuarios de disco duro somos los más vulnerables, pero si no lo tienes, recuerda apagar el ordenador siempre que vayas a trabajar con discos propios desprotegidos, el virus es tan sólo un programa, y como tal morirá al apagarse el ordenador.

Cargadores
Amstrad

1. Al intentar ejecutar el cargador para «Garfield» de acuerdo con el programa que aparece en el núm. 1 de la nueva época me aparece la indicación «Undknow Command in 90», pero en esta línea he escrito exactamente lo mismo que en el modelo facilitado por la revista.



2. Tecleo el cargador de «Fernando Martín» que publicásteis en el n.° 33 y al ejecutarlo aparece la indicación «Syntax error in 5». ¿Qué ocurre?

Esteban Folgar Brea (Pontevedra)

La solución a tus problemas es bien sencilla, en el primer caso, en el cargado de «Garfield» al final de la línea 90 aparece el comando TAPE, pues bien esta orden deben incluirla sólo los usuarios de 6128, para que el ordenador busque el programa en la cinta y no en el disco, en el caso del 464 basta con eliminarla para que el cargador funcione. En el cargador de «Fernando Martín» hay un error en la línea 5: justo antes del segundo POKE hay un punto y coma, en lugar de esto deben figurar dos puntos (:).

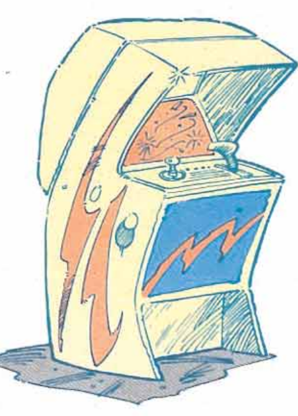
Workbench
Amiga

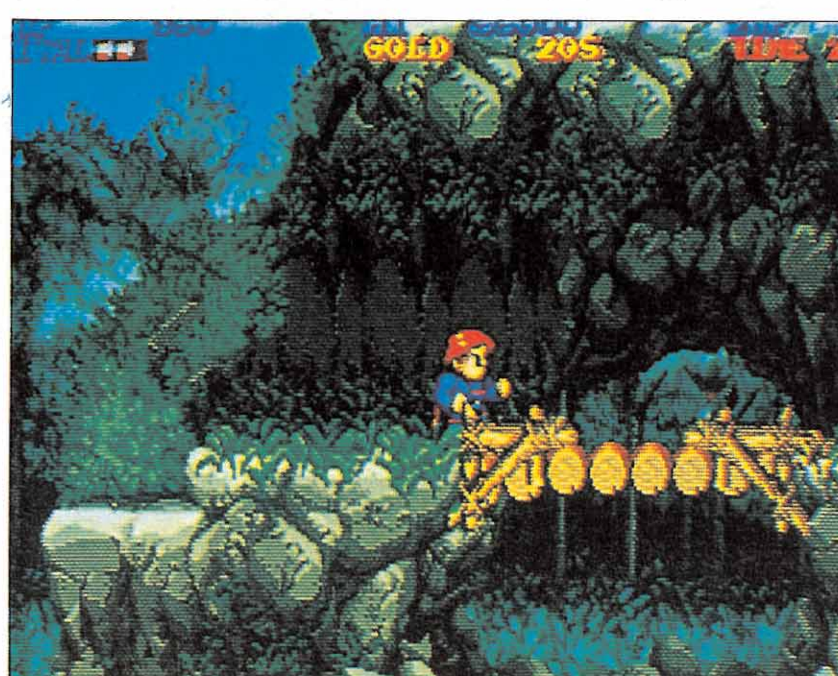
¿Por qué hay muchos programas que cargan en Amiga V1.2 y no en el Amiga V1.3? ¿Qué diferencia hay entre ambos?

Jordi Navarro Subirana (Barcelona)

El motivo es que al hacer la nueva versión de Workbench y del Kickstart retocaron la ROM. Commodore siempre ha tenido por política advertir a los programadores de esto, para que en vez de acceder a posiciones fijas en la ROM (que pueden cambiar al modificarla en la nueva versión) lo hagan mediante acceso a unas librerías.

ÚLTIMAS N





El mercado del videojuego continúa sorprendiéndonos, mes a mes, con nuevos lanzamientos cada vez más espectaculares y sofisticados. En esta ocasión vamos a hablaros de tres de estas últimas producciones: «Willow», de Capcom, inspirada en la popular película de Lucasfilm, «Street Smart», de SNK, una nueva incursión en los juegos de artes marciales, y «Cyber Police Eswat», de Sega, un juego muy al estilo de «Robocop».

WILLOW
un juego de película

Lo primero que se deduce al ver estas tres nuevas máquinas es que, le guste o no a nuestros legisladores lo cierto es que la violencia continúa campando a sus anchas en los videojuegos, sin que parezca que las compañías dedicadas a su creación, ni los propios jugadores, estén demasiado interesados en que ésta desaparezca por completo.

De hecho lo cierto es que parece difícil de concebir un juego en el que golpear, disparar o prodigar cualquier otra acción violenta no forme parte de su desarrollo, y habida cuenta además, de que han sido muy pocos los juegos no violentos que han llegado a conseguir un cierto nivel de éxito (excepción hecha de los deportivos o de casos muy especiales como los de «Tetris» o «Trivial Pursuit»), la verdad es que parece lógico que las grandes compañías del mundo del videojuego centren sus esfuerzos en la creación de máquinas que ofrezcan al jugador lo que éste desee, y si como de lo dicho hasta se deduce que la violencia es lo que los «videoadictos» buscan, violencia lógicamente es lo que se les da.

En fin, dejemos a un lado este polémico tema de reflexión y volvamos a lo que realmente nos ocupaba: «Willow», «Street Smart» y «Cyber Police Eswat». Veámoslos uno a uno.

Al igual que ocurre en el mundo de los juegos de ordenador, dentro del de las recreativas es cada vez más frecuente que una compañía se haga con los derechos de determinada película o comic de éxito para realizar un videojuego inspirado en ellos.

Así ha ocurrido con «Willow», la popular película de Lucasfilm Games, que se ha convertido en máquina recreativa gracias a Capcom —lo cual casi nos asegura también su paso, más tarde o más temprano, por las pantallas de nuestros ordenadores—. El juego recrea en la mayor parte de su desarrollo diferentes escenas del film, y, por supuesto, por la pantalla desfilan la mayoría de los personajes principales; entre ellos, como no, el pequeño y valiente Willow.

Nuestra misión está dividida en seis fases, tal y como se puede observar en el mapa del juego que se nos muestra al comienzo de la partida y cada vez que superamos un nivel. En cada una de ellas controlaremos a



El juego recrea en la mayor parte de su desarrollo diferentes escenas de la película.



Nuestra misión está dividida en seis fases. En la imagen el final de la primera.

OVEDADES



ESTA MÁQUINA PUEDE SER TUYA
MÁS INFORMACIÓN EN LAS PÁGINAS CENTRALES



Willow cede en algunas fases el papel protagonista a su amigo el joven guerrero.



Las monedas que recojamos por el camino podrán ser intercambiadas por tesoros.

personajes diferentes; por poner un ejemplo, en la primera fase será el propio Willow quien nos acompañará, mientras que cuando pasemos a la segunda será su joven amigo, el guerrero, quien le tomará el relevo.

El desarrollo del juego es bastante sencillo, y en general todo lo que tenemos que hacer es avanzar ininterrumpidamente luchando contra todos los enemigos que nos salgan al paso, para tratar de llegar al final del nivel dentro del tiempo que para ello se nos concede. No hace falta decir que, por supuesto, si llegamos a este punto encontraremos un último escollo final, en forma de un gigantesco enemigo, que tendremos que eliminar.

El personaje que controlamos puede recibir un determinado número de impactos (tres o cuatro normalmente) antes de ser destruído, lo cual conllevará lógicamente que perdamos una de las tres vidas de que disponemos para llevar a buen término nuestro misión. Esto mismo ocurrirá también, de igual forma, si el contador de tiempo llega a cero sin que hayamos conseguido alcanzar el final del nivel en que nos encontremos.

Por su parte los enemigos ofrecen un diverso grado de resistencia a nuestros disparos, y mientras que algunos pueden ser destruídos simplemente con un único impacto, algunos requieren hasta cuatro o cinco disparos para ser eliminados. En cualquier caso, cuando esto ocurra dejarán caer una moneda que deberemos recoger, ya que en determinados momentos del juego encontraremos un pequeño brujo que nos cambiará nuestras monedas de oro por diversos tesoros como vidas extras, energía, armas o incluso valiosa información acerca del nivel en que nos encontremos.

Otra de las curiosidades del juego —aunque no sea nada nuevo— es el hecho de que podemos realizar disparos más o menos potentes en función del tiempo que dejemos pulsado el botón de fuego en el momento de disparar. Lógicamente, cuanto más potente sea el disparo mayor será también su poder de aniquilación.

Sólo nos queda ya hablar de las características técnicas del juego, y la verdad es que de la misma forma que sobre el desarrollo y originalidad de «Willow» no se pueden sino decir alabanzas, otro tanto ocurre con sus gráficos, sonidos, movimientos y «scrolles», todos ellos realmente excepcionales, especialmente los primeros, con un grado de detalle y colorido fantásticos.

La verdad es que poco más se le puede pedir a una máquina recreativa para que se convierta en un auténtico éxito: una película de renombre que lo respalde, originalidad, adicción y calidad a raudales. Auténticamente de película...

S.O.S.WARE

Last Ninja
Amstrad

1. ¿Cuál es la clave en el «Navy Moves» para pasar a la segunda parte? ¿Y la del «Army Moves»?

2. En el «Last Ninja» cuando paso las fases de la barca y la que sale un bicho, después hay dos caminos uno da a la orilla del río donde se ve la otra orilla y el segundo saltando al final llega a un islote donde hay una barca, ¿qué tengo que hacer?

3. ¿Cuáles son las claves del «Starquake» para ir por los teletrasportadores?.

4. ¿Qué tengo que hacer en el «Trantor»?.

David Calvo
(Zaragoza)



1. La clave de Navy Moves es 28750 y la de Army Moves es 15372.

2. Lo que debes hacer es ir en primer lugar a la pantalla de la barca (el islote y golpear a ésta con la barra, usando el golpe bajo, con ello la barca se pondrá en movimiento y abandonará la pantalla, lo que debes hacer después es regresar por donde has venido e ir a la otra pantalla, donde encontrarás la barca que te permitirá cruzar al otro lado terminando la primera fase.

3. Los códigos de los diferentes teletransportes de Starquake son los siguientes: Vorex, Elixa, Ascio, Indol, Upazz, Snody, Zodia, Quore, Talis, Dulon, Raliq, Ambor, Kryzl, Optik, Ancle.

4. El objetivo de Trantor es avanzar destruyendo a todo enemigo que se presente, al tiempo que inspeccionamos las terminales de ordenador de las que obtendremos objetos, armas, ventajas y lo más importante: las letras que componen las claves que nos permiten teletrasportarnos a otras fases.

Platoon
PC

En el programa «Platoon» no consigo pasar de la fase de las bengalas. ¿Existe alguna clave para poder conseguir más ventajas en este juego?

Jaume Ramos
(Barcelona)

En el Extra Pc aparece el cargador para este juego.

Defender of the Crown
PC

El programa «Defender of the Crown», no consigo cargarlo en mi ordenador mediante un emulador de CGA, ya que no poseo esta tarjeta. ¿Qué solución me podéis dar?

Inigo Martínez
(Madrid)

Este programa no viene preparado para aceptar la tarjeta Hercules, por ello la única solución es la que tu has intentado, es decir, una emulación por software, pero ésta no es siempre válida. Prueba con otros emuladores de CGA.

Salida estéreo
Amstrad

¿Cómo puedo hacer funcionar la salida estéreo de un Amstrad 464? ¿Es necesario algún tipo de interface para ello?

Raúl Moreno Gallarín
(Toledo)

La salida estéreo del Amstrad funciona constantemente, es decir que el ordenador manda al port de estéreo la misma señal que envía al altavoz. El cable que usemos para conectar el ordenador a un amplificador debe terminar en una clavija estéreo de 3.5 mm. También se pueden conectar unos auriculares de alta impedancia (los auriculares normales no pueden ser conectados directamente al ordenador.

1943
Commodore

1. ¿Habéis publicado algún poke para el juego «1943»?

2. ¿Existen unidades de disco duro para el C-64?

Juan González Ortega
(Madrid)



1. En el número 6. 2.ª Época, apareció publicado el cargador para este juego.

2. No tenemos noticias. De todas formas creemos que es muy dudoso que exista algún tipo de unidad de disco duro para este modelo.

S.O.S. WARE

La abadía del crimen
Amstrad

1. Después de que el pergamino se lo lleve el abad a su celda, ¿dónde aparece nuevamente el pergamino? ya que cuando he podido entrar a la celda del Abad, ya no se hallaba allí el pergamino.



2. ¿Dónde aparece, y cuándo, la llave que debe coger el discípulo Adzo y qué puerta abré? Sé que una de las llaves está en una mesa a la puerta de la Biblioteca, custodiada por Malaquías, y abre la puerta del Hospital, la otra llave aparece en la noche del quinto día encima del altar (esta llave abre la puerta de la celda del Abad); pero por más vueltas que he dado al juego, no he visto la tercera llave, que debe coger el discípulo Adzo.

Eloy Castillo Serna (Albacete)

1. El pergamino aparece nuevamente en la celda del Abad, en la hora nona del sexto día, para poder entrar allí hay que usar la llave que encontramos sobre el altar.

2. La llave que debe coger Adzo es precisamente la que custodía Malaquías en la mesa del escritorio y abre la puerta por la que se accede a la torre de la biblioteca, las otras dos puede cogerlas Guillermo: una es la del altar y la otra la de la habitación del Herbolario abandonado por el bibliotecario en un escritorio en la noche del sexto día.

Head over Heels
Spectrum

1. ¿En qué revista publicaron la solución y el mapa del «Head over Heels»?.

2. ¿Cómo se obtienen pokes de juegos?.

Albert Coñigueral (Mataro)

1. Toda la información está en el número 23 de la primera época.

2. Para esto debes desensamblar el programa, lo que requiere grandes conocimientos y un enorme análisis de programa. Normalmente suele optarse por «machacar» el decrementa de las vidas, es decir pokear con valor 0.

Dudas
Amiga

Voy a comprarme un Amiga 500 en breve, y tengo varias dudas:

¿Es compatible con el PC de 3.5''?

¿Se puede conectar a una TV a color directamente o necesita un interface?

¿Cuánto puede valer una segunda unidad de disco aparte de la que ya trae?

Ignacio Rodríguez Thiery (Badajoz)

El Amiga 500 no es compatible primariamente con el PC, lo que ocurre es que existe un programa que lo emula por Software. Tiene muchas desventajas, tales como la velocidad y la ausencia de gráficos. Si lo que de verdad quieres tener son un Amiga y un PC, será mejor que pienses en el A-2000.

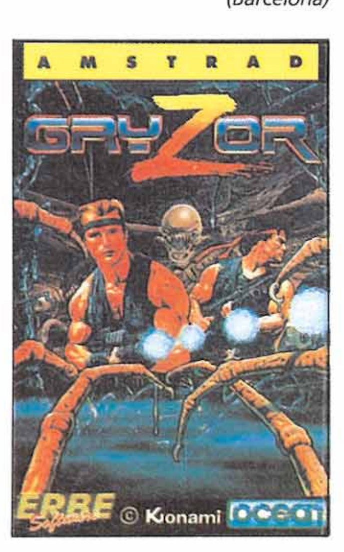
El Amiga se puede conectar a un televisor mediante un interface que vale unas 6.000 pesetas.

La segunda unidad de disco ronda las 39.000 pesetas, pero existen algunas que no son Commodore que valen mucho menos (unas 29.000 pesetas).

Cargadores
PC

¿Me podríais decir cómo sé ponen los POKES en PC? ¿Podríais darme POKES para los juegos «Double Dragon» y «Gryzor»? ¿Podríais darme algunos nombres de juegos con efectos sonoros como «MACH3»?

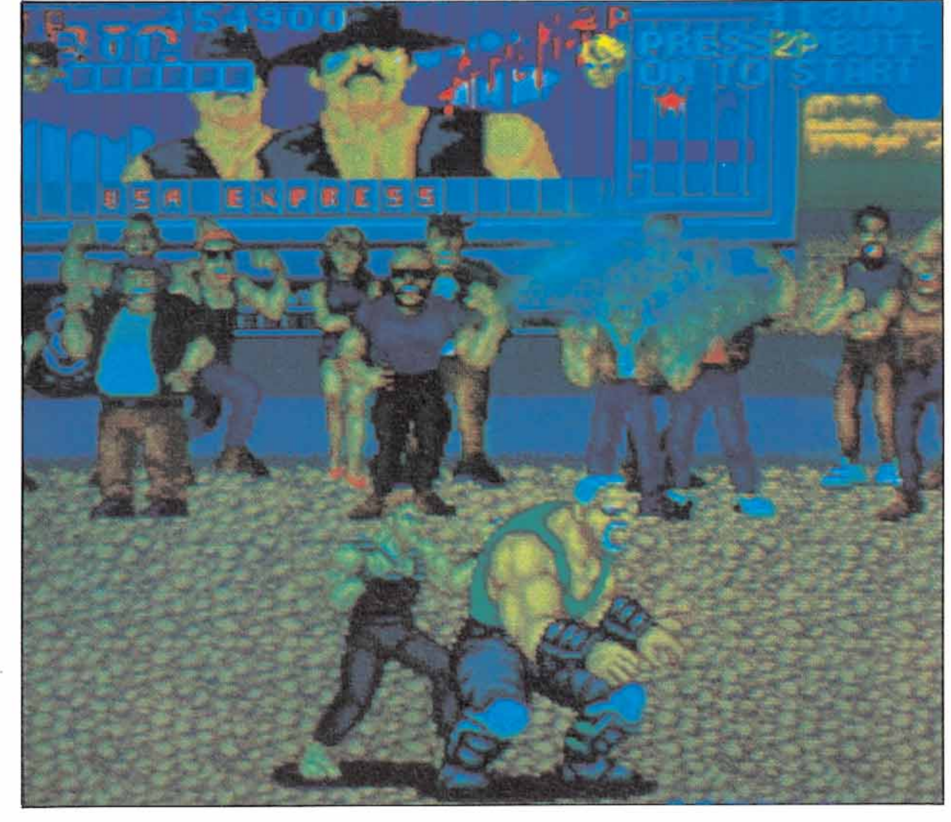
Rafael Gutiérrez Chabrera (Barcelona)



En el PC el concepto de POKES es erróneo, hay que hablar de cargadores. Los cargadores los encontrarás en el Especial PC. Los juegos de la casa Loricels suelen cuidar mucho los efectos sonoros, además de los juegos de esta casa te recomiendo The Three Stoodges de Cinemaware.

ÚLTIMAS NO





STREET SMART
de vuelta con las artes marciales

Al parecer todas las compañías del mundo de las recreativas se han empeñado en aportar su particular granito de arena al campo de los juegos de artes marciales, aunque ello sea a costa de repetir, una y otra vez, lo mismo o por qué no, incluso de copiar lo ya realizado.

Decimos esto porque «Street Smart», la nueva creación de SNK, no es sino la enésima recreación de juegos al estilo de «Street fighter» (hasta el nombre es parecido), y tanto en su desarrollo como en su concepción no aporta ni un solo detalle original o innovador.

El juego, en el que como es habitual pueden participar un único jugador o bien dos simultáneamente, simula el desarrollo de un campeonanto de artes marciales en el que se van a enfrentar luchadores procedentes de diferentes puntos de los Estados Unidos, entre ellos por supuesto nosotros como uno más. En cada combate nos encontraremos con un enemigo diferente (o dos en el caso de que hayamos elegido la opción de dos jugadores) al que deberemos tratar de vencer con nuestros golpes. Cada uno de los luchadores que aparecen en pantalla tiene su propia barra de energía, que irá disminuyendo a medida que su propietario vaya recibiendo impactos de sus enemigos. Cuando le falte un único golpe para ser vencido, su cuerpo se tornará de color rojo y comenzará a parpadear.

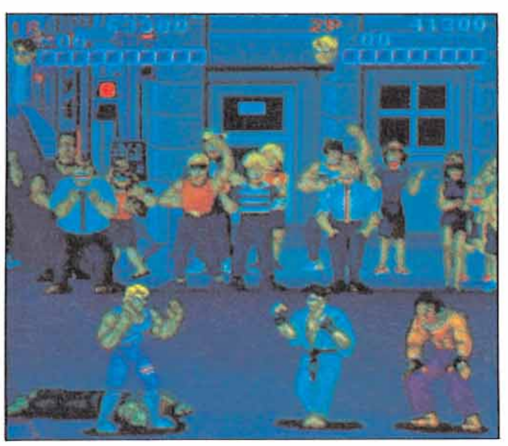
Los movimientos que podemos realizar son muy variados, y se controlan totalmente mediante el uso conjunto de la palanca de dirección más los tres botones de disparo: uno para usar los puños, otro para dar patadas y otro para saltar. Lógicamente el secreto del juego consiste en averiguar los puntos débiles de cada uno de nuestros adversarios y atacarlos repetidamente, si bien esto es algo que a medida que avancemos en el juego se volverá más y más complejo, pues los adversarios que encontraremos a partir de la segunda ronda de la competición son tan endiabladamente rápidos y escurridizos como contundentes con sus golpes.

Uno de los pocos detalles originales que el juego incluye es el hecho de que en la opción de dos jugadores, y cuando se dé la circunstancia de que ambos sobrevivan al combate con sus adversarios entrarán en una fase especial de bonus, en la que ambos se enfrentarán entre sí para dilucidar cuál es el definitivo vencedor de la pelea (como premio el beso de la imprescindible «guapa» de turno.

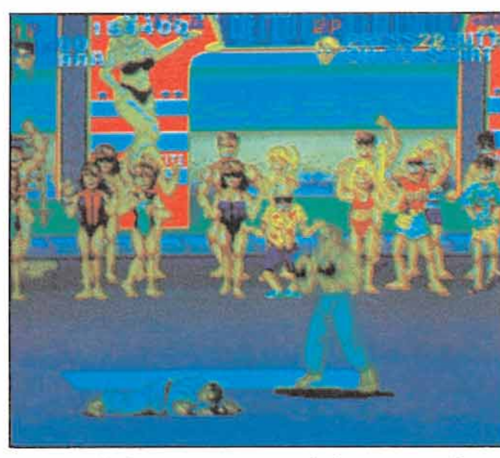
Técnicamente la máquina es bastante espectacular y tanto los gráficos de los personajes —algunos de ellos de un tamaño más que respetable— como las secuencias de sus movimientos están muy bien realizadas. Tan sólo se echa de menos alguna espectacular secuencia de presentación normalmente habitual en este tipo de juegos.



La nueva creación de SNK es su aportación al nutrido género de los juegos de lucha.



Uno o dos jugadores pueden tomar parte en este singular campeonato de artes marciales.



Los movimientos son muy variados y se consiguen con la palanca y los tres botones de fuego.

EDADES



CYBERPOLICE ESWAT tras los pasos de Robocop

La última novedad que Sega nos presenta, «Cyber Police Eswat», parece a primera vista un auténtico «refrito» de elementos de los más variados juegos: «Rolling Thunder», «Renegade», y sobre todo «Robocop», del cual no sólo toma escenas de su desarrollo, sino que lo imita descaradamente en su argumento y personajes protagonistas.

Pertenecemos al cuerpo de policía de una ciudad situada en un no muy lejano futuro, cuyas calles se hayan totalmente tomadas por toda una horda de maleantes de la peor calaña. Comenzamos el juego con el rango de capitán, y nuestro cometido va a consistir en intentar llegar a Eswat, para lo cual tendremos que pasar previamente por otros dos rangos intermedios.

En cada uno de los escenarios encontraremos diferentes tipos de enemigos, y al comenzar se nos facilitarán los datos de un delincuente al que deberemos detener para completar el nivel en que estemos (por supuesto, este enemigo será capaz de soportar un mayor número de disparos antes de ser destruído).

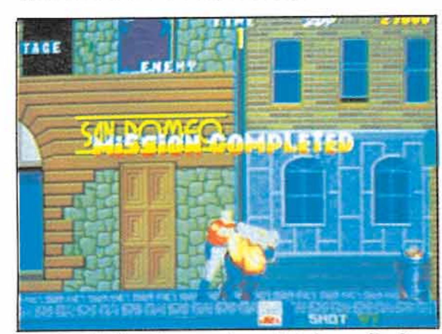
La munición de nuestra pistola es limitada, y la tendremos que reponer periódicamente, recogiendo las reservas que se hayan diseminadas a lo largo de todos los escenarios que visitaremos. Una vez convertidos en Eswat (con lo que por cierto adquiriremos una apariencia idéntica a la de Robocop) nuestra pistola será sustituída por una potente ametralladora; además, nuestro cuerpo se verá revestido por una coraza metálica capaz de soportar tres o cuatro impactos de bala enemigos.

El juego en su desarrollo es realmente una mezcla de los ya mencionados «Rolling Thunder» y «Robocop», y la verdad es que técnicamente no es precisamente ninguna maravilla: los gráficos no son nada del otro mundo, los movimientos son simplemente correctos, y los sonidos cumplen, sin llegar tampoco a sorprender. ■

J.E.B.



Pertenecemos al cuerpo de policía de una ciudad futurista en la que nos enfrentaremos a cientos de maleantes.



La munición de nuestra pistola es limitada, lo que nos obligará a reponerla periódicamente en los diversos escenarios.

RELACIÓN DE GANADORES

CONCURSO «MICHEL»

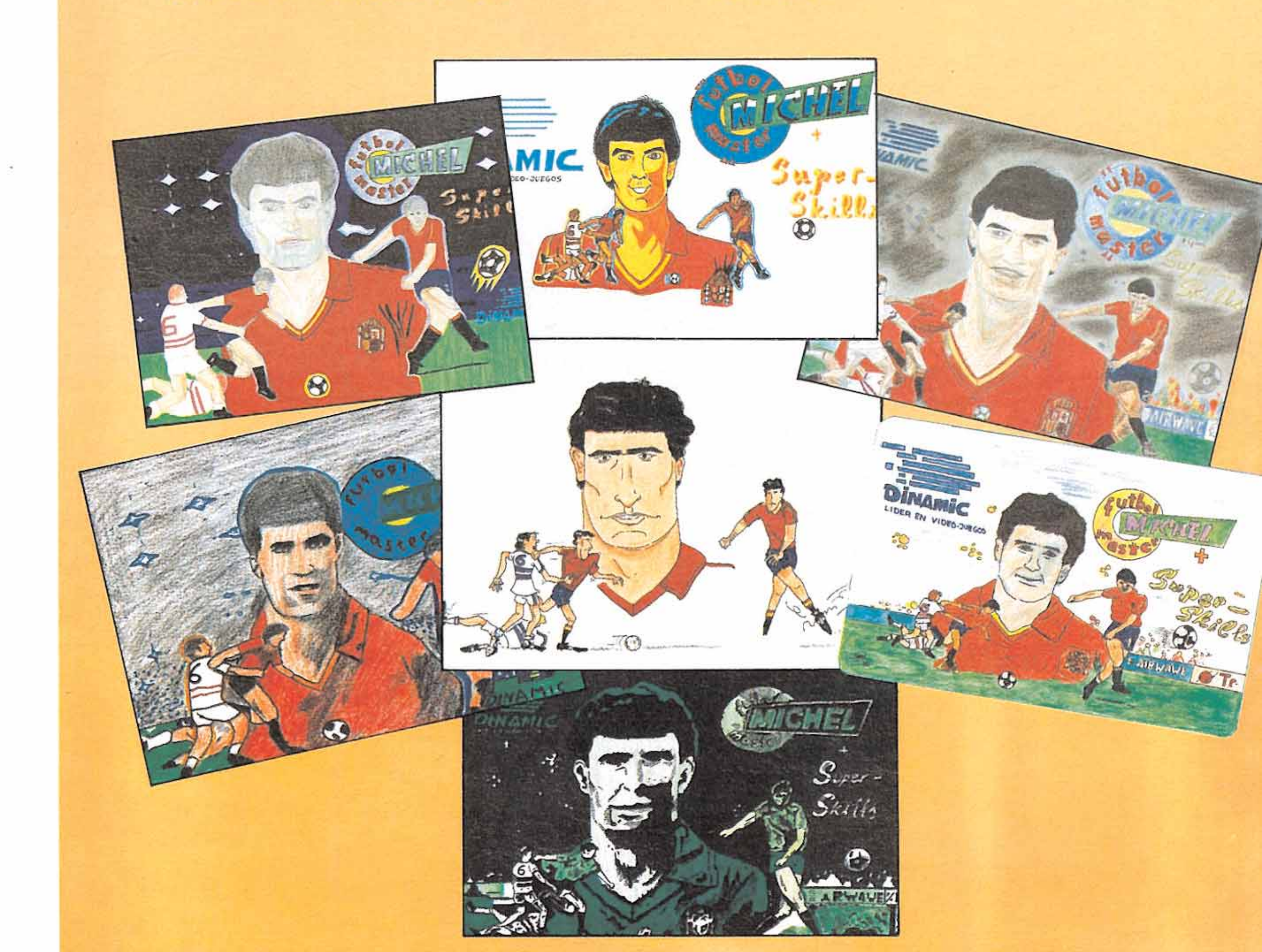
PATROCINADO POR







DANIEL RAMÍREZ ROBLEDO	COSLADA/MADRID
DANIEL MENÉNDEZ ALONSO	AVILÉS/ASTURIAS
FERMÍN SOLÍS CAMPOS	CÁCERES
MIGUEL ÁNGEL LÓPEZ DURO	JAÉN
JOSÉ ANTONIO BILIVAR DÍAZ	GIJÓN/ASTURIAS
JACINTO MARABEL MATOS	BADAJOZ
RAFAEL GALLARDO JIMÉNEZ	SEVILLA
CARLOS SARALEGUI SÁNCHEZ	ALCOBENDAS/MADRID
FERNANDO LLORCA SUREDA	PALMA DE MALLORCA
MANUEL ARISPÓN CID	SEVILLA



VIRUS INFO

Según el diccionario, un virus es un microbio invisible con el microscopio ordinario, causante de las enfermedades contagiosas. Es ésta, también, una definición aplicable al mundo informático, que es, al fin y al cabo el que nos interesa, si sustuimos el término microbio por programa, las enfermedades contagiosas por desbarajuste de datos y comportamiento extraño del ordenador y cogemos del resto de la frase exclusivamente el adjetivo invisible con ligeras modificaciones.
El resultado, más o menos, nos llevaría a afirmar que un virus informático es un programa de difícil detección causante de un funcionamiento anómalo del ordenador que puede ser trasmitido a otros equipos.

Desde hace aproximadamente un año, el mundo de la informática anda algo conmocionado por las repercusiones de los temidos virus informáticos. Los principales medios de comunicación de todo el mundo han reflejado esta preocupación y en muchas ocasiones, esta cantidad de información lo único que ha provocado es el desconcierto de la audiencia.

En este artículo vamos a intentar desmitificar el tema y presentaros algunos datos que os aclaren la situación.

Como ya hemos indicado los virus son programas encargados por regla general de borrar información, si exceptuamos un tipo de virus muy concreto cuyos efectos repercuten en la vida del monitor o en la de la unidad de disco, accediendo, por ejemplo, a pistas que no existen. En ningún caso un virus puede alterar el funcionamiento del hardware, ni de los periféricos ni del equipo principal, exceptuando los casos específicos ya mencionados, que dentro de su importancia no dejaría de ser un mal menor comparado con la irrecuperable pérdida de datos.

Lo realmente grave de la situación y lo que ha desencadenado el ''pánico'' de los usuarios, es la práctica imposibilidad de detectar su presencia a simple vista, lo que implica que cuando son descubiertos es demasiado tarde para intentar no perder la mayor parte de los datos o poner remedio al desastre.

Los virus son, como se ha dicho, programas que cuando se cumple una determinada condición, predeterminada por los programadores de estos, ejecutan pasos de destrucción de ficheros, alteración de los sectores de asignación (FAT) , y prácticamente todos tipo de cosas nada agradables.

La diferencia entre virus y programas destructivos es muy simple: la característica fundamental de los virus es su ''reproducción''. La mayoría de los virus cada vez que se inicializa el ordenador —o se carga el fichero COMMAND.COM—, suelen repetir un proceso de verificación resultado del cual inevitablemente se establecerán en el disco. A grandes rasgos este proceso se reduce a la comprobación de la existencia, en el disco que tengamos insertado en ese momento, del virus; si lo detecta continuará con los siguientes pasos, pero si no es así se almacenará en dicho disco que, a partir de ese momento, quedará infectado.

Los programas destructivos, también llamados ''caballos de Troya'', son programas que cuando son ejecutados verifican una condición, fecha o una instrucción que se introduzca en el ordenador; cuando esto ocurre actúan de forma análoga a los virus, pero jamás se pasan de un disco a otro, a no ser intencionadamente.

Entre las anécdotas más curiosas de dichos programas destaca la de una compañía americana que figura como diseñadora del «F.COM», también denominado ''virus de la pelotita'', que ruega a los usuarios que se hayan divertido con la ''gracia'' remitan a una dirección el dinero que consideren oportuno.

Estos programas comenzaron a proliferar en el mercado americano a raíz de un juego matemático que, con el paso del tiempo, dió lugar al curioso mundo de los virus. Para resumir podemos afirmar que básicamente la lógica de estos programas se basa en que deben vivir a costa de cualquier otro fichero o programa, sin importar los medios.

La gran extensión de los virus, o su contagio para que nos entendamos, es consecuencia de la gran difusión de los programas para los ordenadores compatibles (PC). La solución, lógicamente planteada desde la perspectiva de las compañías productoras de software, apunta a la compra de software original con lo que los virus no podrían afectar a la información.

En todo caso esto, sin duda, reduciría el problema sensible-

Los virus son programas encargados, por regla general, de borrar información irrecuperable.

ENFERMEDAD DE

RMÁTICOS



mente, aunque curiosamente en alguna ocasión —como ocurrió hace algún tiempo en una revista especializada que difundió junto con su publicación un disquette en el que se encontraba alojado el popular virus «Viernes 13» de forma accidental—, programas originales han contenido alguna alteración.

Cómo se instala un virus

Existen tres formas diferentes de ''anclaje'' de virus:

—Concatenación de campos COM o EXE.- es el más usado; suele utilizarse para alojarlos en el COMMAND.COM; su formato es muy simple:
COPY (UNIDAD):
VIRUS.EXT + (UNIDAD):
COMMAND.COM (UNIDAD):
COMMAND.COM.

Es usado por la mayoría y la forma de detectarlos es observar cualquier anomal⁶a en la fecha, hora o longitud de nuestro COMMAND.COM.

La concatenación consiste en la suma de dos ficheros colocándolos en el orden nombrado y una vez inicializado el ordenador proceder a ejecutarlo. Este proceso suele también hacerse con ficheros de escasa utilización, sumándolos o concatenando estos con algún programa destructivo. Por ello se convierten en auténticas ''bombas lógicas'' que serán ejecutadas cuando sean invocados por el ordenador.

—Colocación en ficheros.- es poco usasa y suele darse en ficheros del DOS, aunque también puede instalarse en otro tipo de ficheros que no sean del sistema.

Su detección es muy fácil puesto que al ser invocados suelen dar anomalías. Para evitarlos es aconsejable hacer una copia de seguridad de toda la información de ficheros de importancia o irremplazables.

—Invocación de virus a través de la BOOT. Es el proceso que más conocimientos de la máquina que estamos utilizando precisa, tanto para quitarlo como para introducirlo. La idea consiste en que la primera información leída (BOOT) contiene una llamada absoluta, es decir, una llamada a determinados sectores que guardan la información de este virus.

Suele darse en ellos una peculiar característica que consiste en la colocación en la tabla de asignación (FAT) de los sectores que los contienen como sectores incorrectos. Para la desactivación de esta última forma de anclaje es aconsejable poseer los «antivirus» de las distintas casas de software. Aunque si esto no es posible, el método de mejores resultados es un formateo a bajo nivel del disco usado, lo que lo reorganiza.

La lógica de los virus se basa en que éstos deben vivir a costa de cualquier otro fichero o programa.

Los virus importantes

F (de la pelotita) : se aloja en el COMMAND.COM, es el menos destructivo de todos ellos y su resultado es, tan solo, una pequeña cara que rebotará por toda la pantalla. Hay diversos tipos pero el más característico es el de ''Bitwave Tecnology'', que incluso permite el baile de nuestra ''graciosa'' compañera que arrastrará toda la información con sus pasos de baile.

—VIERNES 13 (o virus israelí): es el más temido, porque procede al formateo a alto nivel del disco en que se aloja si la fecha introducida coincide con 13 y viernes. Existen multitud de programas para deshacer este virus y en nuestro país se distribuyen, desde hace poco, gratuitamente. Se le denomina también israelí, porque se sospechó en un primer momento que era obra de terroristas de esta nacionalidad.

—COMECOCOS: Es muy raro de encontrar y consiste en que en un momento cualquiera, aparezca un ''pac-man'' que haga desaparecer la información del buffer de teclado. Su eliminación es similar a la de los anteriores.

—PIRAMIDALES: Engloba un conjunto de programas que se dedican a engordar ficheros de forma piramidal, es decir, puesto que se dedican a concatenar un número de Ks contenidas en un fichero o simplemente en sumar reiteradamente un fichero a alguno o algunos ficheros del disco, por ejemplo, es posible que tengamos un disco saturado con un COMMAND. COM de 360 Ks.

—DESTRUCTORES DE FÓSFORO: Son quizá los más difíciles de detectar y los más costosos, por el desembolso económico que implica adquirir un monitor nuevo. Se conocen muy pocos casos y la mayoría han sido detectados en Estados Unidos.

Qué hacer si se detectan anomalías

Coge tu disco original de sistema y protégelo siempre contra escritura cuando estrenes tu ordenador, o en este mismo momento, si detectas alguna cosa rara o tu COMMAND.COM tiene alguna anomalía; procede a transferir el sistema y a copiar de nuevo el COMMAND.COM. Es decir teclea: SYS (UNIDAD) y un COPY (UNIDAD):COMMAND.COM (UNIDAD):

El problema principal quizá sea localizar qué virus o caballo de troya tienes alojado en tu disco. Una vez sepas cuál es, infórmate sobre algún antivirus en el mercado. Todos los procesos de anclaje de los virus y bombas lógicas pueden ser modificados ya que estos métodos, que son usuales en alguno de ellos, pueden ser alterados por cualquier persona con conocimientos de este tema. No os desaniméis.

A. Tejero

La característica fundamental de los virus es su capacidad de reproducción.

AÑO 2000

CARGADOR UNIVERSAL
de código máquina Spectrum

Todos los programas en Cógido Máquina se presentan en formato hexadecimal. Los valores hexadecimales se agrupan en bloques de 20 cifras, con un número de línea y otro de control; esto es lo que denominamos *Código Fuente.* Para que el código fuente pueda ser entendido por el ordenador éste debe transformarse en números decimales, que constituyen el *Código Objeto.*
Esta operación, que transforma el código fuente en código objeto se llama DUMPING, que es un volcado en la memoria de los datos.

Una vez tecleado el programa cargador lo salvaremos haciendo GO TO 99ØØ. Tras esto el programa se pondrá en funcionamiento automáticamente. Si por cualquier razón, intencionada o no, se detuviese durante su utilización es imprescindible teclear "GO TO MENU". Nunca RUN ni ningún tipo de CLEAR, ya que estos dos comandos destruyen las variables y con ellas, el código fuente que hubiera almacenado en memoria hasta ese momento.

Una vez cargado el programa Cargador Universal se autoejecutará presentando en la parte inferior de la pantalla un menú de opciones, a cada una de las cuales se accede pulsando la tecla que corresponde con su inicial.

INPUT. Sirve para introducir las líneas de **Código Fuente.** El programa solicitará en esta opción el **número de línea** que vamos a teclear, los **datos** correspondientes a la misma y si no hemos cometido ningún error al teclear, el **control** situado a la derecha de la línea. Este proceso se repetirá con todas las líneas del listado.

TEST. Esta opción sirve para listar en pantalla las líneas de datos que hayamos introducido hasta ese momento. También permite averiguar si una determinada línea ha sido admitida como correcta; si no ha sido aceptada no aparecerá en el listado.

DUMP. Este comando vuelca el contenido de la variable **a$** en memoria a partir de la dirección que se especifique. Esta operación es obligatoria antes de grabar cualquier rutina o programa en Código Máquina (código objeto) que hayamos tecleado. Durante el tiempo que dura la operación de volcado se nos muestra en pantalla la dirección inicial y las que restan en ese momento.

En algunos casos puede ocurrir que al intentar volcar el **Código Fuente** en memoria nos aparezca el mensaje «espacio de trabajo». Éste simplemente quiere decir que hemos intentado volcar el código en una zona de la memoria que el ordenador está utilizando para sus cálculos. En este caso debemos elegir una dirección más apropiada.

SAVE. Este comando nos permite salvar el **Código Fuente** (si no hemos terminado de teclear el listado) o el **Código Objeto** para su posterior utilización. Nunca podrá utilizarse ni salvarse el **Código Objeto** si antes no se ha procedido a su volcado en memoria mediante el comando DUMP.

LOAD. Cuando el número de datos a teclear es grande es normal realizar el trabajo en varias partes. Para ello, tras salvar previamente el **Código Fuente,** lo recuperaremos para continuar trabajando con LOAD. Al cargarse el código el ordenador nos indicará cuál fue la última línea tecleada.

Cómo utilizar el Cargador Universal

La mayoría de los cargadores para Spectrum publicados en constan de dos listados que se complementan. Para utilizarlos es preciso seguir los siguientes pasos:

*1. El programa Cargador Universal debe estar grabado previamente. Si no es así lo teclearemos y lo guardaremos en una cinta o disco, usando GO TO **99ØØ**.*

2. Tecleamos el listado I (programa Basic) y los salvamos con SAVE"(NOMBRE)"LINE I. Donde NOMBRE será cualquier dato que nos ayude a encontrarlo.

3. Cargamos el programa CARGADOR UNIVERSAL y cuando aparezca el menú de opciones (INPUT, LOAD, SAVE, DUMP, TEST) elegiremos la opción INPUT (I).

4. En este momento procederemos a introducir el listado 2 (C/M). En la parte inferior de la pantalla aparece la palabra LÍNEA. Teclearemos el número de línea comenzando por la primera y pulsamos ENTER.

5. Introducimos los DATOS, que serán siempre los 20 números y letras que se encuentran a continuación. Al terminar pulsaremos ENTER.

6. El ordenador nos pedirá el CONTROL, que es la suma de todos los datos. Daremos el número que se encuentra al final de cada línea. Repetiremos la operación hasta terminar.

7. Cuando hayamos tecleado todas las líneas, pulsaremos ENTER directamente y aparecerá un nuevo menú.

8. Procedemos entonces a realizar el DUMP pulsando la tecla D.

*9. La dirección del DUMP figura siempre cerca del listado en formato Cargador Universal, pero si éste no apareciera es aconsejable indicar la dirección **4ØØØØ**.*

10. Una vez realizado esto aparecerá de nuevo el menú de opciones. Eligiendo la opción SAVE aparecerá un nuevo menú (FUENTE, OBJETO, RETURN). Si el listado es muy extenso y no lo hemos terminado, podemos continuar en otro momento; para ello debemos salvar lo que hayamos tecleado pulsando F(FUENTE). Pero si lo hemos terminado y realizado el DUMP, salvaremos el código objeto pulsando O (OBJETO).

11. El programa nos volverá a pedir la dirección. Daremos la misma que utilizamos para el DUMP. Luego, nos pedirá el número de bytes que deseamos salvar a partir de la dirección indicada. Este dato también figura junto al DUMP. Por último, el programa nos pedirá el nombre con el que deseamos grabar el bloque de bytes.

12. En pantalla aparecerá «Pulsa una tecla para grabar». Pondremos la cinta donde grabamos el listado I y pulsando una tecla grabaremos el listado 2 a continuación.

13. Ya sólo nos hace falta cargar lo que hemos grabado y contestar a las preguntas en el caso de que las hubiere. Cuando lo hayamos hecho cargaremos a continuación la cinta original del juego.

```
   2 REM ____________________
   3 REM CARGADOR +3 MICROMANIA
   4 REM ____________________
   5 CLEAR 65518: LET menu-6000
  10 FOR n-65519 TO 65535
  12 READ c: POKE n,c: NEXT n
  15 DATA 42,75,92,126,254,193,4
0,6,205,184,25,235,24,245,54,65,
201
  70 LET a$="": POKE 23658,8
 100 LET a=10: LET b=11: LET c=1
2: LET d=13: LET e-14: LET f-15
 200 LET li-1: GO TO 6000
1000 REM **BUCLE PRINCIPAL**
1001 INPUT "LINEA", LINE l$: IF
l$="" THEN GO TO 6000
1002 FOR n=1 TO LEN l$
1003 IF l$(n)<"0" OR l$(n)>"9" T
HEN GO TO 1001
1004 NEXT n: LET liner=VAL l$
1005 IF liner<>li THEN POKE 2368
9,PEEK 23689-1: GO SUB 5000: GO
TO 1000
1007 INPUT "
__________    DATOS  "; LINE d$
1008 IF d$="" THEN GO TO 6000
1009 LET cx=24-PEEK 23689: PRINT
 AT cx,0;d$;AT cx,21;CHR$ 138;"L
INEA ";li
1010 IF LEN d$<>20 THEN GO SUB 5
000: GO TO 1000
1020 FOR n=1 TO 20
1110 LET w$=d$(n)
1150 IF w$>CHR$ 47 AND w$<CHR$ 5
8 OR w$>CHR$ 64 AND w$<CHR$ 71 T
HEN GO TO 1170
1160 PRINT AT cx,n-1; FLASH 1; O
VER 1;" ": GO SUB 5000: GO TO 10
00
1200 NEXT n: LET ch=0
1210 FOR n=1 TO 20 STEP 2
1215 LET he=VAL d$(n)*16+VAL d$(
n+1): LET ch=ch+he: NEXT n
1250 LET ct=0: INPUT "CONTROL ",
ct
1260 IF ct<>ch THEN GO SUB 5000:
 GO TO 1000
1300 LET a$-a$+d$
2000 LET li-li+1: GO TO 1000
5000 BEEP .2,0: OUT 254,2: POKE
23689,PEEK 23689+1: RETURN
6000 REM **MENU PRINCIPAL**
6005 PRINT #0; INK 7; PAPER 1;"
  INPUT LOAD SAVE DUMP TEST    "
6100 LET i$=INKEY$: IF i$="" THE
N GO TO 6100
6200 IF i$="I" THEN GO TO 1000
6210 IF i$="S" THEN GO TO 7000
6220 IF i$="L" THEN GO TO 8000
6225 IF i$="T" THEN GO TO 7500
6230 IF i$="D" THEN GO TO 9000
6250 GO TO 6100
7000 REM **SAVE**
7001 PRINT #0; PAPER 3; INK 7;"
 FUENTE(F) OBJETO(O) RETURN(R) "
7002 PAUSE 0: IF INKEY$<>"F" AND
 INKEY$<>"O" AND INKEY$<>"R" THE
N GO TO 7002
7003 IF INKEY$="O" THEN GO TO 72
50
7004 IF INKEY$="R" THEN CLS : GO
 TO 6000
7005 REM **SAVE DATA**
7006 IF a$="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7008 RANDOMIZE li
7010 LET a$=CHR$ PEEK 23670+CHR$
 PEEK 23671+a$
7015 CLS : CAT : INPUT "NOMBRE (
Save)", LINE n$: IF n$="" OR LEN
 n$>8 THEN GO TO 7015
7020 SAVE n$+".FTE" DATA a$()
7030 LET a$-a$(3 TO ): CLS
7040 GO TO 6000
7250 REM **SAVE CODE**
7255 CLS : INPUT PAPER 3; INK 7;
"DIRECCION ";di, PAPER 3; INK 7;
"N.BYTES ";nb
7260 CAT : INPUT "NOMBRE (Save)"
, LINE n$: IF n$="" OR LEN n$>8
THEN GO TO 7260
7270 SAVE n$+".OBJ"CODE di,nb
7280 CLS
7300 GO TO 6000
7500 REM **TEST**
7503 IF a$="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7505 CLS : FOR m=1 TO (LEN a$) S
TEP 20
7510 PRINT a$(m TO m+19);" ";CHR
$ 138;"LINEA ";INT (m/20)+1
7520 NEXT m: GO TO 6000
8000 REM **LOAD**
8010 CLS : CAT : INPUT "NOMBRE (
Load)", LINE n$
8020 LOAD n$+".FTE" DATA a$()
8025 RANDOMIZE USR 65519
8030 LET li=CODE a$(1)+256*CODE
a$(2): LET a$=a$(3 TO )
8035 CLS : PRINT AT 10,5;"Ultima
 linea: ";li-1;AT 11,5;"Comenzar
 por: ";li
8040 GO TO 6000
9000 REM **DUMPING**
9003 IF a$="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
9005 INPUT "DIRECCION ",di: CLS
9006 IF di<PEEK 23653+256*PEEK 2
3654 OR (di+LEN a$/2)>65300 THEN
 PRINT FLASH 1;AT 5,6;"ESPACIO D
E TRABAJO": FOR n=1 TO 200: NEXT
 n: CLS : GO TO 6000
9007 PRINT AT 9,7; FLASH 1;"VOLC
ANDO EN MEMORIA": PRINT AT 7,5;"
Direccion Inicial: ";di
9008 PRINT AT 11,4; INVERSE 1;"R
ESTAN:";AT 11,17;"DIRECCIONES"
9010 FOR n=1 TO (LEN a$) STEP 2
9015 POKE di,VAL a$(n)*16+VAL a$
(n+1): LET di=di+1
9018 PRINT AT 11,12;INT (LEN a$/
2-n/2);"  "
9020 NEXT N: CLS : PRINT AT 10,8
; FLASH 1;"VOLCADO COMPLETO": FO
R N=1 TO 100: NEXT N: CLS : GO T
O 6000
9500 REM *SUBRUT. MEMORIA VACIA*
9501 CLS : PRINT #0; FLASH 1;" N
O EXISTE NINGUN CODIGO FUENTE ":
 PAUSE 300: CLS : RETURN
9900 CLEAR : SAVE "CARGADOR" LIN
E 1: RUN
```

***NOTA:** este cargador está preparado para los usuarios del Spectrum +3, por lo que los usuarios de otros modelos de la gama Sinclair, tanto de 48 como de 128 K, deberán realizar unas pequeñas adaptaciones para que funcione correctamente.*

*— Suprimir la instrucción CAT de las líneas **7Ø15**, **726Ø** y **8Ø1Ø**. En toda operación de carga se debe indicar el nombre del bloque (sin la extensión «FTE») que se desee almacenar en memoria.*

& Juegos ESTRATEGIA

SYSTEM 4

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
SYSTEM 4 de España, S.A. - Francisco de Diego, 35 Telef. 450 44 12 · 28040 MADRID

1 cinta por sólo 495 ptas. (+100 pesetas de gastos de envío)

3 cintas por sólo 1.195 ptas. (gastos de envío incluidos)

6 cintas por sólo 2.275 ptas. (gastos de envío incluidos)



2 fabulosos juegos de guerra llenos de realismo con los que te sumergirás en el apasionante mundo de las grandes operaciones estratégicas. **Disponible: Spectrum, Amstrad y Commodore.**

MALVINAS 82 — SPECTRUM 48K, Plus, 128K

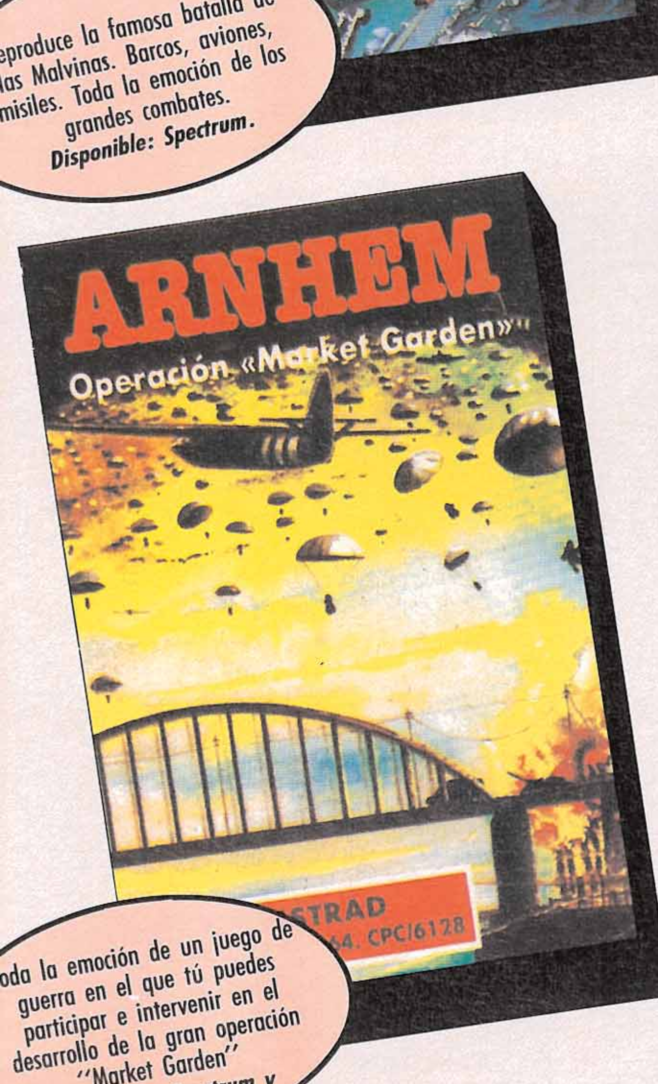
Reproduce la famosa batalla de las Malvinas. Barcos, aviones, misiles. Toda la emoción de los grandes combates. **Disponible: Spectrum.**



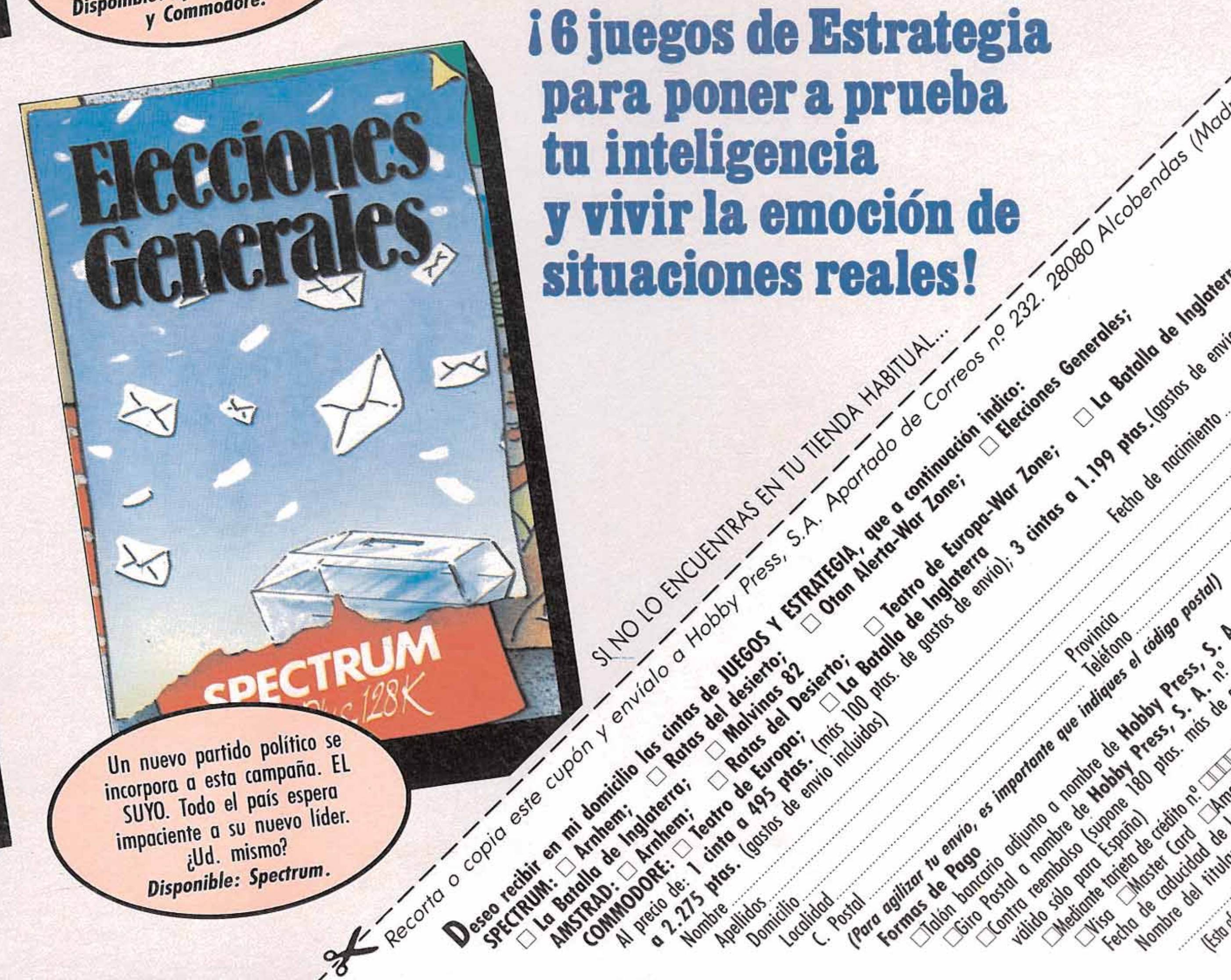
Todas las unidades de la RAF estarán bajo tu mando y la Lutwaffe —tu ordenador— intentará neutralizarlas. **Disponible: Spectrum, Amstrad y Commodore.**

RATAS del DESIERTO

¿Se atreve Ud. a dirigir la Campaña del Desierto y derrotar a Rommel antes de lo que lo hizo el General Montgomery en Alamein. **Disponible: Spectrum y Amstrad.**



Toda la emoción de un juego de guerra en el que tú puedes participar e intervenir en el desarrollo de la gran operación "Market Garden" **Disponible: Spectrum y Amstrad.**



Un nuevo partido político se incorpora a esta campaña. EL SUYO. Todo el país espera impaciente a su nuevo líder. ¿Ud. mismo? **Disponible: Spectrum.**

¡6 juegos de Estrategia para poner a prueba tu inteligencia y vivir la emoción de situaciones reales!

SI NO LO ENCUENTRAS EN TU TIENDA HABITUAL...

Recorta o copia este cupón y envíalo a Hobby Press, S.A. Apartado de Correos nº 232. 28080 Alcobendas (Madrid)

Deseo recibir en mi domicilio las cintas de JUEGOS Y ESTRATEGIA, que a continuación indico:
SPECTRUM: ☐ **Arnhem;** ☐ **Ratas del desierto;** ☐ **Otan Alerta-War Zone;** ☐ **Elecciones Generales;**
☐ **La Batalla de Inglaterra;** ☐ **Malvinas 82**
AMSTRAD: ☐ **Arnhem;** ☐ **Ratas del Desierto;** ☐ **Teatro de Europa-War Zone;** ☐ **La Batalla de Inglaterra**
COMMODORE: ☐ **Teatro de Europa;** ☐ **La Batalla de Inglaterra**
Al precio de: **1 cinta a 495 ptas.** (más 100 ptas. de gastos de envío); **3 cintas a 1.199 ptas.** (gastos de envío incluidos); **6 cintas a 2.275 ptas.** (gastos de envío incluidos)

Nombre ....
Apellidos .... Fecha de nacimiento ....
Domicilio ....
Localidad .... Teléfono ....
C. Postal .... Provincia ....
(Para agilizar tu envío, es importante que indiques el código postal)

Formas de Pago
☐ Talón bancario adjunto a nombre de **Hobby Press, S. A.**
☐ Giro Postal a nombre de **Hobby Press, S. A.** nº ....
☐ Contra reembolso (supone 180 ptas. más de gastos de envío y es válido sólo para España)
☐ Mediante tarjeta de crédito nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
☐ Visa ☐ Master Card ☐ American Express
Fecha de caducidad de la tarjeta ....
Nombre del titular (si es distinto) ....
Fecha y Firma ....
(Esta oferta sólo es válida para España)

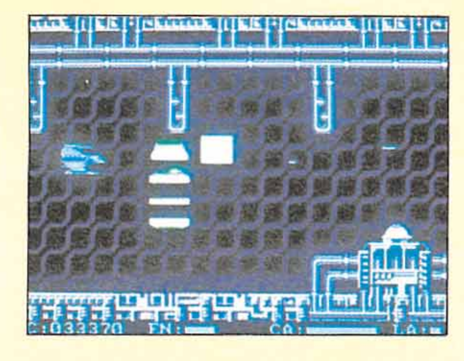
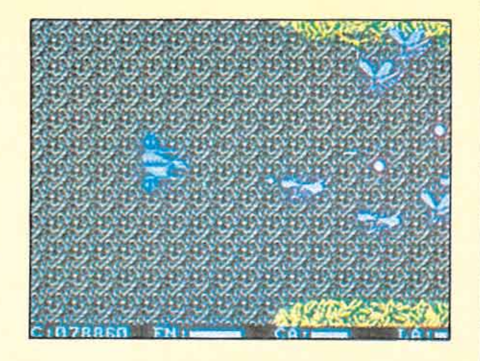
INDIANA JONES — MSX

```
10 'indiana jonse
20 'M.J.B 1989
30 SCREEN 0:KEYOFF:COLOR 15,1,1:POKE &H
FCAB,1
40 S=0:FOR N=&HC600 TO &HC634:READ A$:A
=VAL("&H"+A$):S=S+A:POKE N,A:NEXT:IF S<
> 4756 THEN CLS:PRINT"ERROR EN LAS DATA
S":END
50 LOCATE 1,22:INPUT "VIDAS INFINITAS (
S/N) ";A$:IF A$="S" THEN POKE &HC631,1
60 LOCATE 1,22:INPUT "ENERGIA INFINITA
(S/N) ";A$:IF A$="S" THEN POKE &HC632,1
70 LOCATE 1,22:INPUT "ARMAS INFINITAS (
S/N)  ";A$:IF A$="S" THEN POKE &HC633,1
80 CLS:LOCATE 6,10:PRINT"INSERTA LA CIN
TA ORIGINAL":LOCATE 12,12:PRINT"Y PULSA
 PLAY":BLOAD"CAS:":SCREEN2:DEFUSR=&HC00
0:A=USR(A)
90 REM "****e4000,1D00,5C00,b0500,1100,
b2400,0C00,b5B00,3000,b8B00,2000,bE000,
1300,b0000,0040,rc600
100 DATA 3A,31,C6,A7,28,9,AF,32,44,A8,3
E,C3,32,4D,A8,3A,32,C6,A7,28,F,21,0,0,2
2,62,9D,AF,32,64,9D,3E,18,32,65,9D,3A,3
3,C6,A7,28,4,AF,32,D,99,C3,7E,B,0,0,0,F
F
```

THE NEWZEALAND STORY — COMMODORE

```
1 REM*******************************
2 REM*                             *
3 REM* THE NEWZEALAND STORY  (C-64) *
4 REM* (C) JOSE DOS SANTOS 1989     *
5 REM*                             *
6 REM*******************************
7 POKE53281,1:POKE5380,1:POKE646,5:PRIN
TCHR$(147)
8 FORN=349TO400:READA:POKEN,A:S=S+A:NEX
T
9 IFS< >5264THENPRINT"ERROR EN DATAS":EN
D
10 PRINT:INPUT" VIDAS INFINITAS (S/N)";
A$:IFA$="N"THENPOKE386,44
11 PRINT:INPUT" CREDITS INFINITOS (S/N)
";A$:IFA$="N"THENPOKE389,44:POKE392,44
12 PRINT:INPUT" INMUNIDAD (S/N)";A$:IFA
$="N"THENPOKE381,44
13 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA
 UNA TECLA"
14 POKE53280,PEEK(162):GETA$:IFA$=""THE
N14
15 POKE816,93:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
16 DATA32,165,244,169,32,141,186,3,169,
112,141,187,3,169,1,141,188
17 DATA3,96,169,123,141,87,1,169,1,141,
88,1,96,169,96,141,197
18 DATA11,169,173,141,143,12,141,70,8,1
41,74,70,76,0,8,74,68,83
```

MENACE — COMMODORE

```
10 REM *** CARGADOR MENACE (COMMODORE)
12 REM *** POR FRANCESC VERDU
20 FORT=288TO360:READA:POKET,A:S=S+A:NE
XT
22 IF S<>7758THENPRINT"DATAS ERRONEOS..
.";:STOP
30 INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)";E$:IFE
$="N"THENPOKE344,44
40 INPUT"CA ONES INFINITOS (S/N)";C$:IF
C$="N"THENPOKE347,44
50 INPUT"LASERS INFINITOS (S/N)";L$:IFL
$="N"THENPOKE350,44:POKE353,44
80 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA DE MENA
CE Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,32:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
100 DATA 32,165,244,169,46,141,137,199,
169,1,141,138,199,96,32,166,199,72
110 DATA 169,3,141,96,54,169,219,141,97
,54,173,98,54,201,121,208,10,169
120 DATA 166,141,36,1,169,199,141,41,1,
32,35,1,104,96,32,113,195,72
130 DATA 169,165,141,28,35,141,44,32,14
1,59,32,141,77,32,104,96,70,86,67
```

XYBOTS — MSX

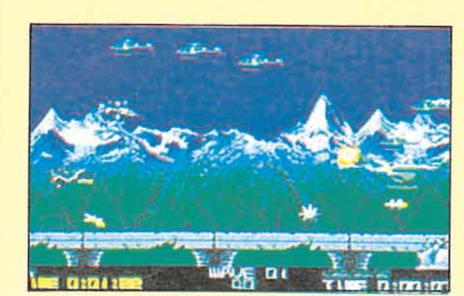
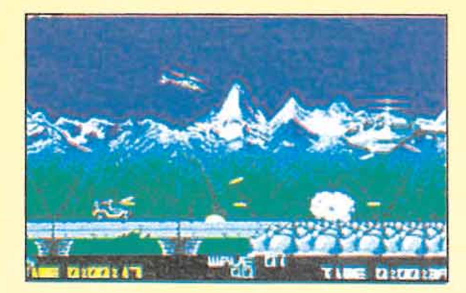
```
10 'XYBOTS
20 'M.J.B 1989
30 SCREEN 0:KEYOFF:COLOR 15,1,1:POKE &H
FCAB,1
40 S=0:FOR N=&HF4E0 TO &HF52A:READ A$:A
=VAL("&H"+A$):S=S+A:POKE N,A:NEXT:IF S<
> 6586 THEN CLS:PRINT"ERROR EN LAS DATA
S":END
50 LOCATE 1,22:INPUT "VIDAS INFINITAS (
S/N) ";A$:IF A$="S" THEN POKE &HF528,1
60 LOCATE 1,22:INPUT "ENERGIA INFINITA
(S/N) ";A$:IF A$="S" THEN POKE &HF529,1
70 LOCATE 1,22:INPUT "MONEDAS INFINITAS
 (S/N) ";A$:IF A$="S" THEN POKE &HF52A,
1
80 CLS:LOCATE 6,10:PRINT"INSERTA LA CIN
TA ORIGINAL":LOCATE 12,12:PRINT"Y PULSA
 PLAY":BLOAD"CAS:":POKE&HBC11,&HE0:POKE
&HBC12,&HF4:POKE&HBC4C,0:POKE&HBC4D,0:D
EFUSR=&HBB80:A=USR(A)
90 DATA 21,EE,F4,11,0,0,1,3E,0,ED,B0,C3
,93,0,3A,3A,0,A7,28,4,AF,32,B8,32,3A,3B
,0,A7,28,1B,21,0,0,7D,22,9F,AD,32,A1,AD
,22,6F,AC,32,71,AC,32,F2,B0,3E,C9,32,2F
,AC,32,A2,AD,3A,3C,0,A7,28,6,22,E5,23,3
2,E7,2E,C3,0,3,0,0,0
```

LIVE 8 LET DIE — AMIGA




```
REM ************************************************************
REM * CARGADOR 'LIVE & LET DIE' (AMIGA) - (C) 1989 TONI VERDU / MICROMANIA *
REM ************************************************************
DIM C%(256):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH=0:V$="":I=0:V=&H6004
WHILE V$<>"5555":READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH=CH+C%(I):I=I+1:WEND
IF CH<>710213& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !":END
INPUT "FUEL INFINITO (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(71)=V
INPUT "MISILES INFINITOS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(74)=V
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'LIVE AND LET DIE' EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 41fa,0018,43f9,0007,fe00,45fa,0092,12d8,b5c8,66fa,4ef9,0007,fe00,2c78
DATA 0004,41fa,002e,2d48,002e,41ee,0022,7016,4281,d258,51c8,fffc,4641,3d41
DATA 0052,0839,0004,00bf,e001,66f6,21fc,00fc,0002,0080,4e40,48e7,0082,2c78
DATA 0004,42ae,002e,41fa,0012,216e,fe3a,0002,2d48,fe3a,4cdf,4100,4e75,4eb9
DATA 544f,4e49,0c54,444f,6702,4e75,2d7a,fff2,fe3a,297c,0007,fe74,017a,4eec
DATA 000c,31fc,4e75,288c,11fc,004a,6758,4ef8,1000,5555
```

SILWORM — AMIGA

```
REM ************************************************************
REM *  CARGADOR 'SILKWORM' (AMIGA)  -  (C) 1989 TONI VERDU / MICROMANIA  *
REM ************************************************************
DIM C%(256):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH=0:V$="":I=0:V1=&H6004
WHILE V$<>"5555":READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH=CH+C%(I):I=I+1:WEND
IF CH<>1022517& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !":END
INPUT "'CONTINUE' ACTIVO EN NIVELES 7-11 (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(122)=V1
INPUT "'CREDITS' INFINITOS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(108)=V1
INPUT "NIVEL INICIAL (1-11) ";V:IF (V>1) AND (V<12) THEN C%(112)=V
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(114)=V1
INPUT "INMUNIDAD (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(117)=V1+4
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'SILKWORM' EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 41fa,0018,43f9,0003,f000,45fa,00f6,12d8,b5c8,66fa,4ef9,0003,f000,2c78
DATA 0004,41fa,002e,2d48,002e,41ee,0022,7016,4281,d258,51c8,fffc,4641,3d41
DATA 0052,0839,0004,00bf,e001,66f6,21fc,00fc,0002,0080,4e40,48e7,0082,2c78
DATA 0004,42ae,002e,41fa,0012,216e,fe3a,0002,2d48,fe3a,4cdf,4100,4e75,4eb9
DATA 544f,4e49,0c54,444f,6702,4e75,2d7a,fff2,fe3a,297c,0003,f074,009c,4eec
DATA 000c,41fa,0008,21c8,0080,4e40,45f8,0100,93c9,7000,323c,00c9,229a,d080
DATA 6206,0a80,1d87,2b41,d199,51c9,fff0,303c,1158,91c8,323c,0327,b158,51c9
DATA fffc,21fc,0003,f0b8,0098,4ef8,0030,41f9,0006,8000,317c,6002,1380,317c
DATA 0001,05f0,317c,4a6c,6f84,317c,6002,7556,4268,7560,317c,6004,09be,4ef9
DATA 0006,8488,4e75,5555
```

TIME SCANNER

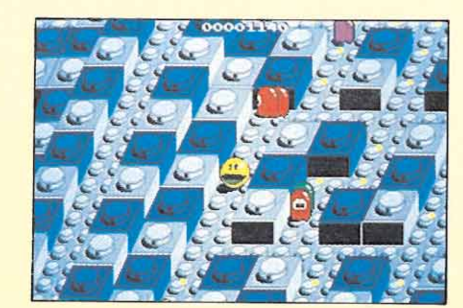
AMSTRAD

```
10 REM Cargador Time Scanner
20 REM Pedro Jose Rodriguez 28-9-89
30 MODE 1:sum=0:RESTORE:FOR n=&BF08 TO &
BF66:READ a$:byte=VAL("&"+a$):POKE n,byt
e:sum=sum+byte:NEXT:IF sum<>9039 THEN PR
INT"Error en los data...":END
40 PRINT"Creditos infinitos para Time Sc
anner":PRINT"Inserta cinta original...":
FOR n=1 TO 2000:NEXT
50 CALL &BD37:MEMORY &3FFF:CLS:LOAD"!",&
4000:CALL &BF66
60 DATA 3E,8,32,4A,0,3A,4F,0,CB,CF,32,4F
,0,11,75,0,CD,7C,1,3A,4F,0,CB,C7,32,4F,0
,11,4C,3,CD,7C,1,11,33,BF,ED,53,F3,5,C3,
6D,5,F3,21,4B,BF,11,0,BE,1,1B,0,3E,C3,32
,2,BD,ED,53,3,BD,ED,B0,C3,C7,6
70 DATA F5,E5,3E,32,21,FA,BD,32,2,BD,22,
3,BD,21,0,0,22,A3,12,22,A5,12,E1,F1,C3,2
,BD,21,6E,BF,E,FF,C3,16,BD,F3,21,0,40,11
,4A,0,1,7A,1,ED,B0,21,8,BF,22,D8,0,C3,84
,0
```

PAC-MANIA

AMIGA

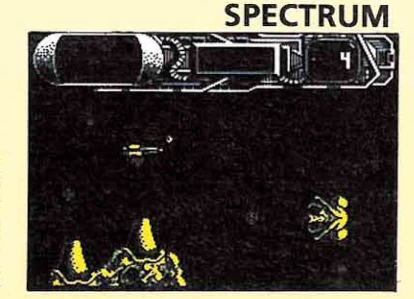
```
REM *************************************************************************
REM *   CARGADOR 'PAC-MANIA' (AMIGA) - (C) 1989 TONI VERDU / MICROMANIA   *
REM *************************************************************************
DIM C%(256):CH=0:V$="":I=0
WHILE V$<>"5555":READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH=CH+C%(I):I=I+1:WEND
IF CH<>722050& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !":END
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF UCASE$(V$)="N" THEN C%(76)=&H6006
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'PAC-MANIA' EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 41fa,0018,43f9,0006,f000,45fa,0096,12d8,b5c8,66fa,4ef9,0006,f000,2c78
DATA 0004,41fa,002e,2d48,002e,41ee,0022,7016,4281,d258,51c8,fffc,4641,3d41
DATA 0052,0839,0004,00bf,e001,66f6,21fc,00fc,0002,0080,4e40,48e7,0082,2c78
DATA 0004,42ae,002e,41fa,0012,216e,fe3a,0002,2d48,fe3a,4cdf,4100,4e75,4eb9
DATA 544f,4e49,0c54,444f,6702,4e75,2d7a,fff2,fe3a,397c,4ef9,0158,297c,0006
DATA f07a,015a,4eec,000c,4df8,4c00,33fc,6004,0000,d34e,4ed6,5555
```

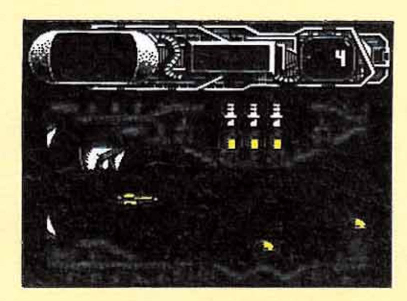




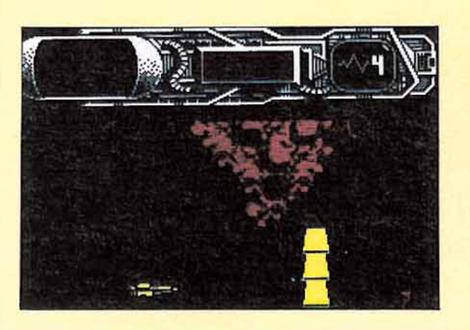
DOMINATOR

SPECTRUM





```
  10 REM ************************
  20 REM ***    DOMINATOR     ***
  30 REM ************************
  40 REM **   AMADOR MERCHAN   **
  50 REM ************************
  60 CLEAR 25999: POKE 23658,8
  70 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N
)?";A$
  80 INPUT "INMUNIDAD (S/N)?";B$
  90 PRINT #1;"INSERTA CINTA ORI
GINAL...": PAUSE 50
  95 POKE 23624,SIN PI: POKE 236
93,SIN PI: LET L=PEEK 23631+256*
PEEK 23632+5: LET K=PEEK L: POKE
 L,111
 100 LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""COD
E
 110 POKE L,K: IF A$="S" THEN PO
KE 27844,0: POKE 27845,0
 120 IF B$="S" THEN POKE 35919,2
01
 130 RANDOMIZE USR 27392
```





BATMAN

AMSTRAD

```
10 REM Cargador Batman
20 REM Pedro Jose Rodriguez-89
30 MODE 1:CALL &BD37:MEMORY &9FFF:RESTOR
E:sum=0:FOR n=&80 TO &D8:READ a$:byte=VA
L("&"+a$):POKE n,byte:sum=sum+byte:NEXT:
IF sum<>9702 THEN PRINT"Error en los dat
a!":END
40 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)<>"S"THEN POKE &C1,&21
50 INPUT"Inmunidad";a$:IF UPPER$(a$)<>"S
"THEN POKE &C6,&21
60 INPUT"Nueve minutos para cada fase";a
$:IF UPPER$(a$)<>"S"THEN POKE &D2,0:POKE
 &D3,&21
70 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
80 MODE 1:LOAD"!".&A000;CALL &80
90 DATA F3,21,1B,A0,11,0,A0,1,42,1,7D,ED
,4F,ED,5F,AE,EB,AE,EB,77,23,13,B,78,B1,2
0,F2,21,A4,0,22,51,A0,C3,2C,A0
100 DATA F3,31,F8,FF,21,F,38,3E,FF,1E,FF
,57,1,0,2,ED,B8,D6,8,CB,77,20,F2,7,38,EF
,21,0,C3,22,43,67,3E,C9,32,3,EE,21,E0,CF
,11,E1,CF,1,4,0,36,29,ED,B0,C3,F,17
```

Por Santiago ERICE

HIP HOP EN MADRID

ENTRE EL BAILE Y LOS GRAFITIS







Hip Hop es una forma de vida y de entender la música con dos palabras claves: rap y grafiti. Nacido en los barrios negros de Nueva York y relativamente trasplantado a los latinos, es un movimiento popular que creció en los ambientes marginales de esta gran ciudad prendiendo con facilidad entre los «bad boys». Después vino su extensión comercial a Europa calando en un doble tipo de público: por una parte en las discotecas de moda para gente bien, por otra en los barrios más marginales.

Y Madrid, una gran urbe, ha visto también como en las localidades de su extrarradio, al principio con lentitud, se ha desarrollado el hip hop. Tanto es así que en los últimos tiempos se han editado un par de trabajos discográficos dedicados a este movimiento. Uno, el primero, es de una pequeña independiente «Troya»; el segundo, lo edita una multinacional «Ariola» en formato de doble Lp.

Son canciones de gente como Sweet, Paco D.J., QSC, Sindicato del Crimen, Estado Crítico y un largo compendio de bandas que no han nacido en el Bronx, sino en Torrejón, Valdemoro, Carabachel o Campamento. Son gente que disfruta con los grafiti y los machacones ritmos del rap, que organiza maratones musicales y que dispone de discotecas, pubs y programas radiofónicos. Unas bandas son terriblemente combativas, otras encuentran en el machismo sus señas de identidad, alguna no pasa del mal gusto y las hay que sólo se divierten o entonan letras de amor. Hay para todos los gustos y colores. Ellas son la cresta de la ola en un movimiento que no quiere quedarse en la simple moda mimética de la diversión madrileña del Bronx neoyorkino.

CAZAFANTASMAS II

ELLOS SALVAN AL MUNDO, ¿QUIÉN SALVA AL MUNDO DE ELLOS?

Ya está aquí la segunda parte con casi todos los protagonistas de la primera versión de «Cazafantasmas»: el director Ivan Reitman, los actores Bill Murray, Dan Acroyd, Sigourney Weaver, Harold Ramis, Rick Moranis, Ernie Hudson y Annie Potts, y los guionistas Ramis y Acroyd. Han pasado cinco años y, después de los follones provocados, a nuestros protagonistas les está prohibido ejercer su profesión. Lógicamente, los cazafantasmas no podrán resistir la tentación y no cumplirán las órdenes judiciales cuando fenómenos paranormales se crucen en sus vidas.

«Cazafantasmas II» ha sido creada para aprovechar el éxito que siempre proporcionan las segundas partes, pero se ha intentado que el resultado no sea sólo mimético y chapucero. Este «Cazafantasmas II» es un producto navideño y juvenil, pero se ha rodado con medios e intención, sin falsas pretensiones y con la esperanza de que posea vida propia (independientemente de que los guiños al espectador de la primera parte sean numerosos).

Efectos especiales impresionantes, música a ritmo de rap y baile atendiendo a las últimas modas, parapsicología, sonrisas y sustos se juntan en «Cazafantasmas II» con un equipo de profesionales que saben su oficio. Los resultados no se han hecho esperar: ha sido una de las películas más taquilleras en USA (pese a la competencia de Batman, Indiana Jones y demás superhéroes) y en nuestro país ocurrirá lo mismo. Ideal para pasar un rato agradable.

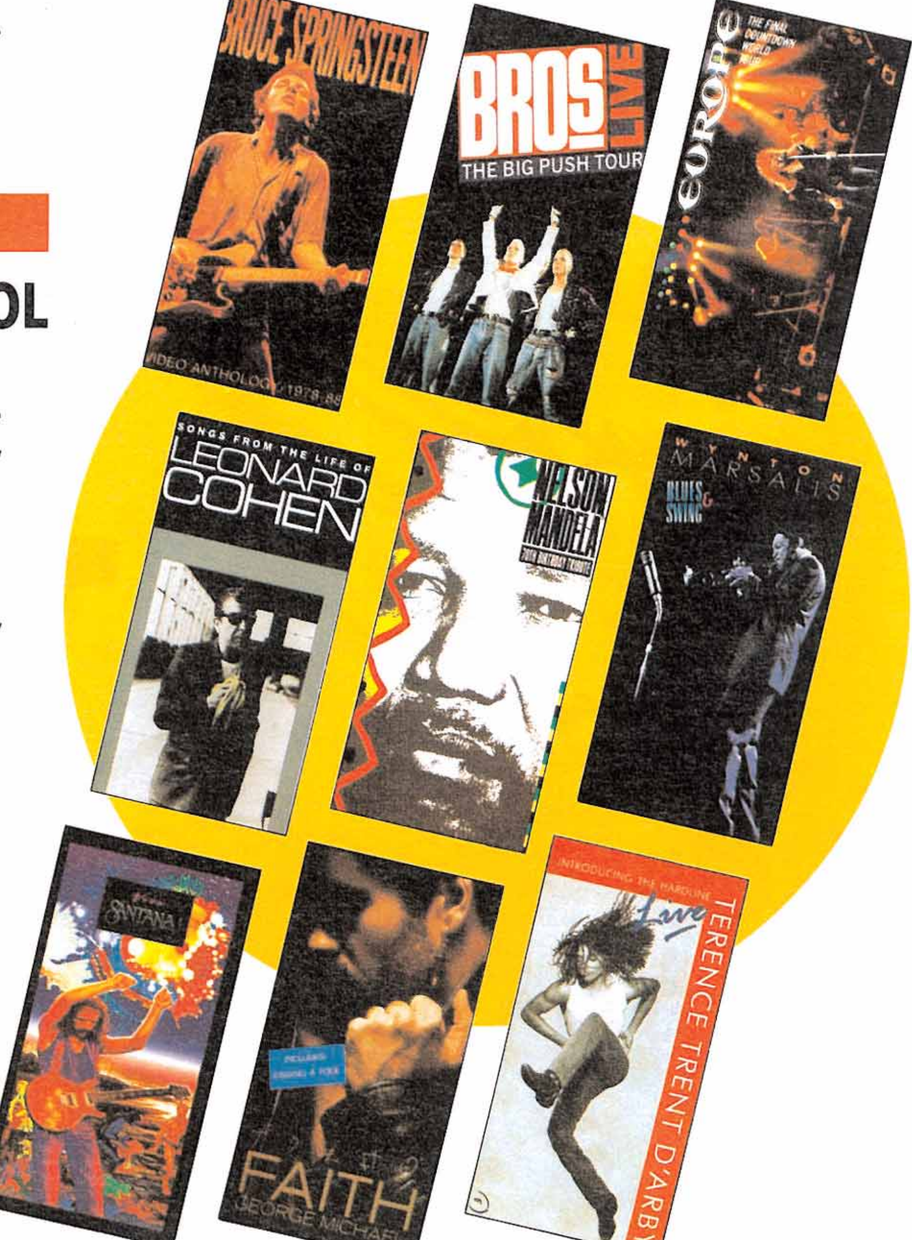
CBS MUSIC VÍDEO

APOSTANDO FUERTE POR EL MERCADO ESPAÑOL

La multinacional CBS ha decidido apostar con fuerza por la venta de vídeos musicales para consumo doméstico. A juicio del «gigante de mil tentáculos» el mercado español está lo suficientemente maduro y mueve un volumen económico lo suficientemente atractivo como para ocuparse personalmente de la comercialización de este tipo de productos en nuestro país a través de CBS Music Vídeo (CMV).

Su entrada ha querido ser apabullante y para ello ha elegido una docena de cintas en donde lo raro es encontrar nombres desconocidos. En primer lugar habría que reseñar al sex-symbol George Michael y «Faith», que abre el vídeo interpretando la versión sin censurar del «I want your sex» como reclamo para deleite de las jovencísimas fans del inglés. Otra cinta para fans es la que recopila algunos de los temas más famosos de rockero Bruce Springsteen, «Vídeo Anthology 1978-88». Para tipos algo más carrozas pero no menos ardientes es «Viva Santana», dedicada al guitarrista. «Introducing the hardlaine live» está dedicado a Terence Tren D'Arby y «Songs from the life of Leonard Cohen» al cuarentón cantautor del mismo nombre. Finalmente, CMV, y dentro del campo de las estrellas individuales, en este caso del jazz, comercializa «Blues & Swing», dedicado al genial Wynton Marsalis.

En el apartado de bandas, hay tres muy diferentes entre sí: «The final countdown» de los heavys melódicos Europe, «All of this and nothing» de los más vanguardistas «The Psychedelic furs» y «The big push tour», el último montaje para sorprender de los ingleses Bros. Finalmente, esta colección de una docena de vídeos musicales se completa con un par de homenajes: uno al músico Woody Guthrie con la participación de Bob Dylan, Willie Nelson, Pete Seeger, Bruce Springsteen, Little Richard, U2 y un largo etcétera; y otro al político negro Nelson Mandela con Simple Minds, Tracy Chapman, Dire Straits, Sting o Stevie Wonder, entre otros.



NUEVA YORK

UNA CIUDAD DE MODA





No hay duda, Nueva York es una ciudad de moda y eso se refleja en el mundo cinematográfico. Dos buenas pruebas son los films «Historias de Nueva York» y «Esclavos de Nueva York». Uno y otro poseen escasos puntos en común, salvo sus referencias a la ciudad de los rascacielos. El primero, también el más antiguo en las pantallas, es, en realidad, la unión de tres cortos dirigidos e interpretados por tipos diferentes. La segunda, la más nueva, posee algo de parábola futurista y goza de un argumento bastante original.

«Historias de Nueva York» son tres episodios dirigidos por el escandaloso e irregular Martin Scorsese («Life Lessons»), el reiterativo Woody Allen («Oedipus Wrechs») y el genial Francis Coppola («Life Without Zoe»). Si difícil resulta unir para un mismo proyecto a tipos tan famosos, más difícil todavía es obtener unas críticas tan negativas y unánimes como las cosechadas por el tercerto. No obstante, aunque sólo sea para despotricar y presumir de snob en las reuniones de sociedad, conviene aflojarse el bolsillo.

Lo de «Esclavos de Nueva York» es muy diferente. Dirigida por James Evory (el mismo de la ganadora de tres oscars «Una habitación con vistas») narra en clave de comedia una parábola amable sobre la atracción y las servidumbres de una ciudad como Nueva York. Los esclavos de Evory no son lo que parecen ser: Eleanor es editora de ortografía lamentable y vendedora de objetos que nadie compra; su novio Stash es un empedernido ligón lleno de celos; Marley Mantello quiere pintar una capilla en... ¡Roma!, y el mejor amigo de ésta, Sherman, es muy apocado, y para su desgracia, se ha ido a enamorar de una mujer fatal. Estos personajes se mueven en el mundo de las galerías de arte y las calles de la ciudad. Se persiguen y enamoran, fracasan y buscan la felicidad, se equivocan y lloran. Al final, la cosa terminará más o menos bien, y los «esclavos» serán más valorados que las «historias». En todos los casos se trata de gente corriente y vulgar.

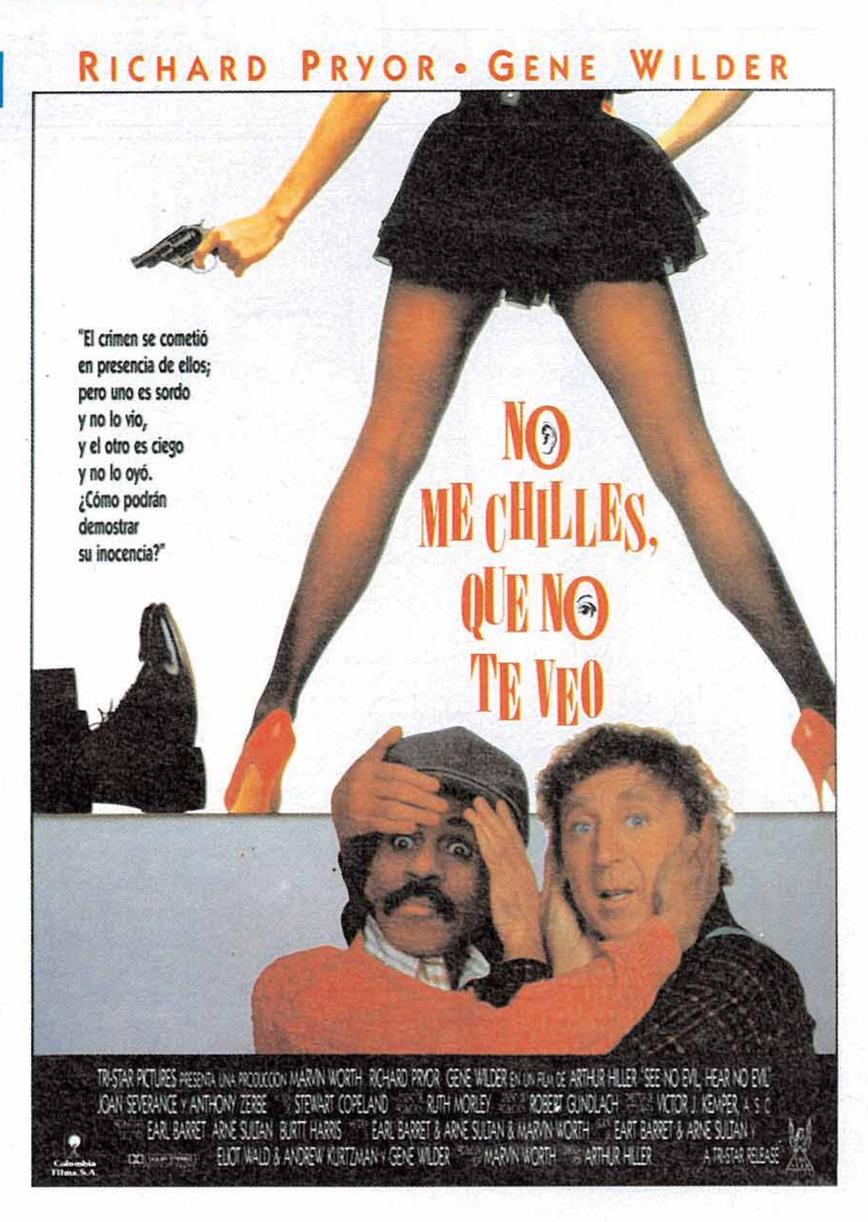
NO ME CHILLES, QUE NO TE VEO

UNA COMEDIA DISPARATADA

La idea de la que parte «No me chilles, que te veo» es prometedora: Dave y Wally se ganan la vida vendiendo periódicos y revistas cuando un hombre es asesinado enfrente de su quiosco; lo malo es que el primero está más sordo que una tapia y el segundo no ve tres en un burro. La policía «cuelga el marrón» a la parejita que, como única pista para probar su inocencia, dispone de la belleza de unas piernas de mujer y su perfume. A partir de aquí, se mezclan los elementos habituales en las comedias locas como persecuciones desmadradas, confusiones y enredos, supervillanos de aquí te espero, peleas...

Gene Wilder encarna al sordo Dave en «No me chilles, que no te veo». Especializado en papeles cómicos, su jeta es inconfundible después de haber protagonizado, entre otros, a «El jovencito Frankestein», al enamoradizo chico de «La mujer de rojo» o al rarito médico que siente una irresistible atracción por las ovejas inventado por Woody Allen para una de sus historias en «Todo lo que usted quiso saber sobre el sexo y nunca se atrevió a preguntar». Su contrapunto ciego es Richard Pryor. Ambos ya habían trabajado juntos a las órdenes del director de «No me chilles, que no te veo», Arthur Hiller, en otro par de comedias, «El expreso de Chicago» y «Locos de remate».

Otros elementos destacables de esta comedia son las piernas de la pista principal con que cuentan los inocentes Dave y Wally para demostrar que nunca han roto un plato. Estas piernas pertenecen a la modelo Joan Severance. El segundo malo es Kevin Spacey, un actor de prestigio que lleva camino de encasillarse en roles de villano. Y los melómanos no olviden que la banda sonora original va firmada por Stewart Copeland.



ÍNDICE



Para despedirnos con buen pie del año, hemos querido presentaros este índice en el que se recogen todos los juegos comentados por Micromanía desde el número 1. En él encontraréis información tanto de los comentarios en los que se expresa nuestra opinión, como las soluciones, los mapas y los cargadores para cada uno de los formatos.







CÓMO USAR EL ÍNDICE

Por orden alfabético encontraréis una relación de todos los juegos. Una vez que hayáis localizado el juego que os interese y siguiendo la línea encontraréis la compañía que lo produjo. Inmediatamente después la siguiente columna contiene la información referente a comentario (COM) o artículo completo (ART), es decir la solución. La siguiente columna refleja si existe o no un mapa (MAP). El número de revista es el próximo dato; debéis tener en cuenta que si el número aparece con la extensión «.2» corresponde a la segunda época, y si no es así a la primera. El número de página es un dato también útil, que os permitirá encontrar los artículos más fácilmente. A continuación aparece el formato al que corresponde el artículo o el cargador siguiendo la siguiente simbología: A = Amstrad; AD = Astrad Disco; C = Commodore 64; M = MSX; S = Spectrum; SD = Spectrum Disco; S+ = Spectrum 128; T = Atari ST; G = Amiga P = PC.

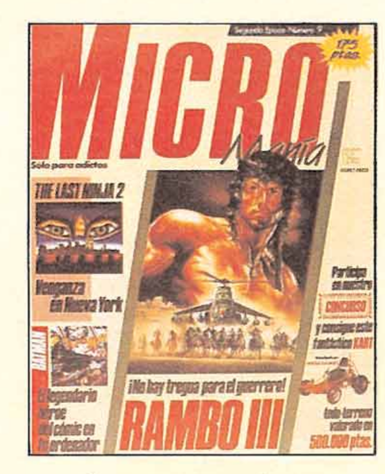




PROGRAMA	CASA	OBS	MAP	NUM	PAG	A	C	M	S	T	G	P
CYBERNATION	PLAYERS	COM		7.2					S			
CYBERNOID				18.2	92						G	
CYBERNOID		ART	MAP	2.2	68	A	C		S			
CYBERNOID	HEWSON	COM		10.2							G	
CYBERNOID II				7.2	111		C		S+			
CYBERNOID II		ART	MAP	7.2	98	A			S			
CYBERUN		ART	MAP	13	46				S			
CYBERUN				21	77			M				
DALEY THOMPSON'S		ART		5.2	06							
DALEY THOMPSON'S				8.2	65				S			
DALEY THOMPSON'S OLYMPIC	OCEAN	COM		9.2						T		
DAN DARE		ART	MAP	19	66	A						
DANDY		ART	MAP	20	72				S			
DANDY		ART		24	78		C					
DARK CASTLE				13.2	96		C					
DARK CASTLE	MIRRORSOFT	COM		6.2								P
DARK FUSION		ART		10.2	56	A			S			
DARK SIDE		ART	MAP	5.2	50				S			
DEATH PIT		ART		06	60				S			
DEATH WHIS-3				2.2	72	A						
DEATH WISH-3		ART		29	68		C	M2	S			
DEATH WISH-3				30	100			M				
DEEP, THE				12.2	74				S			
DEEP, THE				13.2	100	A						
DEEP, THE				14.2	73		C					
DEEP, THE				16.2	66		C					
DEEP, THE				18.2	92						G	
DEEP, THE	U.S.GOLD	COM		11.2					S			
DEFCOM 1	IBER	COM		16.2					S			
DEFENDER OF THE CROWN	MIRRORSOFT	COM		3.2							G	
DEFENDER OR DIE				E-2	71	A						
DEFLEKTOR		ART		35	88	A	C		S			
DELFOX	100x100 DINAMIC	COM		6.2					S			
DELTA		ART		25	65		C					
DESCUBRIMIENTO DE AMERICA	OMIKRON	COM		5.2				M				
DESOLATOR		ART		2.2	14							
DESOLATOR				4.2	73				S			
DESPERADO		ART	MAP	30	82	A		M	S			
DESPERADO	INFOGRAMES	COM		14.2							G	
DEVIANTS	PLAYERS	COM		4.2					S			
DOG FIGHTER				25	36			M				
DOMINATOR	SYSTEM 3	COM		17.2		A						
DOMINATOR	SYSTEM 3	COM		18.2							G	
DON QUIJOTE		ART	MAP	E-3	10							
DOUBLE DRAGON		ART		11.2	46				S			
DOUBLE DRAGON	MELBOURNE HOUSE	COM		12.2								P
DOUBLE DRAGON	MELBOURNE HOUSE	COM		13.2							G	
DOUBLE TAKE		ART	MAP	22	48				S			
DRAGON NINJA		ART		10.2	6	A						
DRAGON NINJA				11.2	75		C					
DRAGON NINJA				12.2	73				S			
DRAGON NINJA	OCEAN	COM		17.2							G	
DRAGON SPIRIT		ART		18.2	06							
DRAGONSKULLE		ART	MAP	20	46							
DRAGONTORC		ART	MAP	E-1	10				S			
DRAGON'S LAIR				19	58				S			
DRAGON'S LAIR		ART	MAP	23	60	A			S			
DRAGON'S LAIR II				22	61		C					
DRAZEN PETROVIC BASKET		COM	MAP	16.2	10							
DRAZEN PETROVIC BASKET	TOPO SOFT	COM		18.2					S			
DREAM WARRIOR	U.S.GOLD	COM		7.2			C					
DRILLER	INCENTIVE	COM		3.2					S			
DRILLER	INCENTIVE	COM		5.2								P
DROIDZ	SILVERBIRD	COM		8.2					S			
DRUID		ART	MAP	E-3	46	A			S			
DRUID II	FIREBIRD	COM		5.2							G	
DUET		ART	MAP	28	66	A			S			
DUN DARACH		ART	MAP	09	62	A			S			
DUSTIN		ART	MAP	21	46				S			
DUSTIN				29	90			M				
DYNAMIC DUO	FIREBIRD	COM		11.2		A						
DYNAMITE DAN				17	61				S			
DYNAMITE DAN II		ART		21	70	A						
DYNAMITE DAN II				22	72			M				
DYNAMITE DUX	ACTIVISION	COM		18.2		A						
EAGLES				27	78		C					
EARTHLIGHT				6.2	95				S			
EARTHLIGHT				7.2	112				S2			
EARTHLIGHT	FIREBIRD	COM		2.2					S			
ELIMINATOR		ART		12.2	68		C		S			
ELIMINATOR				13.2	99						G	
ELIMINATOR	HEWSON	COM		9.2							G	
ELITE				26	33		C					
ELITE	FIREBIRD	COM		10.2						T		
ELITE	FIREBIRD	COM		6.2								P
EMILIO BUTRAGUEÑO		ART		4.2	06							
EMILIO BUTRAGUEÑO	TOPO	COM		14.2								P
EMILYN HUGHES	AUDIOGENIC	COM		16.2					S			
EMMANUELLE	TOMAHAWK	COM		14.2								P
EMPIRE STRIKES BACK				7.2	112				S			
EMPIRE STRIKES BACK	DOMARK	COM		6.2		A						
EMPIRE STRIKES BACK	DOMARK	COM		7.2						T		
ENCHANTED	POSITIVE	COM		14.2					S			
ENCHANTED	POSITIVE	COM		15.2								P
ENDURO RACER				25	82	A						
ENDURO RACER		ART	MAP	25	62				S			
ENFORCER, THE	EUROSOFT	COM		3.2								P
ENIGMA DE ACEPS, EL	ACE	COM		1.2								P
ENTOMBED		ART	MAP	22	74							
ENTOMBED				32	80		C					
EQUINOX		ART	MAP	16	42	A			S			
EUROPEAN 5-A-SIDE	U.S.GOLD	COM		5.2		A						
EVERYONE'S A WALLY		ART		04	58				S			
EVERYONE'S A WALLY				07	40	A						
EXOLON		ART	MAP	28	52	A	C		S			
EXOLON	HEWSON	COM		10.2						T		
EXPLODING FIST +	FIREBIRD	COM		9.2					S			
EXPLORER XXXI	DRO-SOFT	COM		2.2					S			
EYE, THE	ENDURANCE GAMES	COM		2.2						T		
FAIRLIGHT		ART	MAP	09	54				S			
FAIRLIGHT II		ART	MAP	20	50				S			
FERNANDEZ MUST DIE	IMAGE WORKS	COM		6.2			C					
FERNANDO MARTIN				33	54	A						
FEUD				28	35				S			
FEUD	MASTERTRONIC	COM		4.2								P
FIFTH QUADRANT		ART	MAP	34	77	A	C		S			
FIGHTING WARRIOR		ART		08	44				S			
FINAL ASSAULT	EPYX	COM		10.2					S			
FINAL ASSAULT	EPYX	COM		12.2						T		
FINAL MATRIX, THE		ART	MAP	E-3	56	A			S			
FIRE RESCUE				25	36			M				
FIRE RESCUE				29	34			M				
FIRE & FORGET	TITUS	COM		10.2		A						
FIREFLY		ART		35	92		C		S			
FIRELORD		ART	MAP	18	70				S			
FIRELORD				19	51	A						







CÓMO USAR EL ÍNDICE

Por orden alfabético encontraréis una relación de todos los juegos. Una vez que hayáis localizado el juego que os interese y siguiendo la línea encontraréis la compañía que lo produjo. Inmediatamente después la siguiente columna contiene la información referente a comentario (COM) o artículo completo (ART), es decir la solución. La siguiente columna refleja si existe o no un mapa (MAP). El número de revista es el próximo dato; debéis tener en cuenta que si el número aparece con la extensión «.2» corresponde a la segunda época, y si no es así a la primera. El número de página es un dato también útil, que os permitirá encontrar los artículos más fácilmente. A continuación aparece el formato al que corresponde el artículo o el cargador siguiendo la siguiente simbología: A = Amstrad; AD = Astrad Disco; C = Commodore 64; M = MSX; S = Spectrum; SD = Spectrum Disco; S + = Spectrum 128; T = Atari ST; G = Amiga P = PC.



PROGRAMA	CASA	OBS	MAP	NUM	PAG	A	C	M	S	T	G	P
FIST II				22	61		C					
FIST II		ART	MAP	23	46				S			
FLASH GORDON				31	95			M				
FLINTSTONES, THE	GRANDSLAM	COM		7.2							G	
FLUNKY		ART	MAP	29	72	A			S			
FLYING SHARK		ART	MAP	34	50	A	C		S			
FLYING SHARK	FIREBIRD	COM		11.2						T		
FOOTBALL MANAGER 2	ADICTIVE	COM		16.2					S			
FORGOTTEN WORLDS				15.2	40				S+			
FORGOTTEN WORLDS		ART		15.2	40	A			S			
FORGOTTEN WORLDS	CAPCOM	COM		14.2					S			
FORGOTTEN WORLDS	CAPCOM	COM		16.2							G	
FOXX FIGHTS BACK	IMAGE WORKS	COM		8.2					S			
FRANK BRUNO'S BOXING	ELITE	COM		2.2								P
FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD		ART	MAP	15	50				S			
FREDDY HARDEST				31	94		C					
FREDDY HARDEST		ART	MAP	E-3	72	A			S			
FREDDY H. MANHATTAN SUR	DINAMIC	COM		18.2					S			
FREE CLIMBING	ZAFIRO	COM		5.2						T		
FROST BYTE				18	90	A						
FROST BYTE		ART	MAP	18	52				S			
FURY, THE	MARTECH	COM		4.2		A			S			
F/A-18 INTERCEPTOR	ELECTRONIC ARTS	COM		8.2							G	
GALACTIC CONQUEROR	TITUS	COM		14.2		A						
GALACTIC CONQUEROR	TITUS	COM		17.2								P
GAME OVER		ART	MAP	21	66	A						
GAME OVER				23	38	A						
GAME OVER				30	35				S			
GAME OVER				31	95		C					
GAME OVER	DINAMIC	COM		8.2							G	
GAMES SUMMER EDITION, THE		ART		13.2	80							
GARFIELD				14.2	76						G	
GARFIELD		ART	MAP	1.2	45	A	C		S			
GARFIELD	THE EDGE	COM		12.2							G	
GATO	MIRRORSOFT	COM		4.2								P
GAUNTLET		ART		20	62	A			S			
GAUNTLET				24	58		C					
GAUNTLET	U.S.GOLD	COM		5.2								P
GAUNTLET II		ART		33	58	A			S			
GAUNTLET II				33	81		C					
GAUNTLET II	U.S.GOLD	COM		3.2						T		
GEMINI WING	VIRGIN GAMES	COM		17.2					S			
GHOSTS'N GLOBINS				17	35	A						
GHOSTS'N GOBLINS		ART		16	62				S			
GHOSTS'N GOBLINS				18	49	A						
GHOSTS'N GOBLINS				19	64		C					
GHOSTS'N GOBLINS		ART		E-2	54	A						
GHOULS		ART		14	64	A						
GIFT FROM THE GODS		ART		09	44				S			
GLIDER RIDER	QUICKSILVA	COM		22.2		A			S			
GONZZALEZZ		ART	MAP	12.2	40							
GONZZALEZZ	OPERA	COM		11.2		A						
GONZZALEZZ	OPERA	COM		14.2								P
GOODY		ART	MAP	32	70	A		M	S			
GOODY	OPERA	COM		12.2								P
GOTHIK		ART	MAP	3.2	41	A			S			
GRAND MONSTER SLAM	RAINBOW ARTS	COM		16.2			C					
GREAT ESCAPE, THE		ART	MAP	18	58				S			
GREAT ESCAPE, THE				22	72			M				
GREAT ESCAPE, THE				27	33				S			
GREEN BERET		ART		14	50				S			
GREEN BERET				18	79		C					
GREEN BERET	IMAGINE	COM		11.2								P
GREMLINS			MAP	E-1	22							
GRYZOR		ART	MAP	34	60	A			S			
GRYZOR				5.2	64		C					
GAUNTLET		ART		25	73			M				
GUERRA VAJILLAS		ART	MAP	1.2	34							
GUNFRIGHT		ART		15	64			M	S			
GUNRUNNER		ART	MAP	26	60				S			
GUNSHIP	MICROPROSE	COM		5.2								P
GUTTBLASTER	EUROSOFT	COM		5.2				M				
GUTZ		ART	MAP	2.2	64		C		S			
GUTZ	SPECIAL FX	COM		1.2			C		S			
GYROSCOPE		ART		E-2	28	A			S			
G.I. HERO	FIREBIRD	COM		9.2		A						
HADES NEBULA				14.2	74				S			
HARD GUY				28	34				S			
HARRIER ATTACK				27	35	A						
HEAD OVER HEELS		ART	MAP	23	64	A		M	S			
HEARTLAND		ART	MAP	E-2	38				S			
HEAVY ON THE MAGICK		ART	MAP	E-2	04				S			
HELLFIRE ATTACK				11.2	74		C					
HELLFIRE ATTACK	MARTECH	COM		9.2			C					
HERBERT		ART	MAP	07	46	A			S			
HERCULES,SLAYER of the DAMNED	GREMLIN	COM		2.2					S			
HI RISE		ART		E-1	20	A						
HIGH STEEL	SCREEN 7	COM		17.2					S			
HIGHWAY ENCOUNTER		ART		07	42				S			
HOBBIT		ART	MAP	E-2	32							
HOPPER COPPER	SILVERBID	COM		7.2					S			
HOPPING MAD		ART	MAP	4.2	38	A	C		S			
HOW TO BE A COMPLETE BASTARD				31	33				S			
HULK,THE		ART		E-1	26							
HUMAN KILLING MACHINE, THE	U.S.GOLD	COM		11.2					S			
HUMAN KILLING MACHINE, THE	U.S.GOLD	COM		14.2							G	
HUMPHREY		ART	MAP	5.2	38	A		M	S			
HUMPHREY	MADE IN SPAIN	COM		4.2					S			
HUNDRA		ART	MAP	2.2	48	A		M	S			
HUNDRA	DINAMIC	COM		1.2		A			S			
HUNT FOR THE RED OCTOBER, THE	GRANDSLAM	COM		5.2						T		
HYBRID		ART	MAP	32	76	A	C		S			
HYDROFOOL		ART	MAP	27	60				S			
HYDROFOOL				27	37	A						
HYSTERIA		ART	MAP	30	96		C		S			
H.A.T.E.		ART		13.2	68	A			S			
H.A.T.E.				18.2	90		C					
H.A.T.E.	GREMLIN	COM		12.2		A						
H.E.R.O.				26	35			M				
ICE PALACE				18.2	94						G	
IKARI WARRIORS		ART		23	40	A						
IKARI WARRIORS				29	34	A						
IKARI WARRIORS			MAP	35	54	A			S			
IMPACT	ASL	COM		1.2					S			
IMPOSSABALL		ART	MAP	26	54	A			S			
IMPOSSIBLE MISSION		ART		10	42							
IMPOSSIBLE MISSION II	EPYX	COM		11.2								P
IMPOSSIBLE MISSION II	EPYX	COM		1.2		A						
INDIANA JONES		ART	MAP	16.2	48							
INDIANA JONES				17.2	63	A						
INDIANA JONES				17.2	68		C		S			
INDIANA JONES		ART	MAP	30	88	A			S			
INDIANA JONES				35	107		C					
INDIANA JONES, ULTIMA CRUZADA	U.S.GOLD	COM		18.2							G	
INFILTRATOR,THE		ART		18	82							
INSIDE OUTING		ART	MAP	35	64	A	C		S			



PROGRAMA	CASA	OBS	MAP	NUM	PAG	A	C	M	S	T	G	P
INSPECTOR GADGET		ART	MAP	26	68				S			
INTENSITY				7.2	110		C					
INTENSITY		ART		7.2	64				S			
INTERNATIONAL RUGBI SIMULATOR	CODE MASTERS	COM		8.2			C					
INTO THE EAGLE'S NEST		ART	MAP	27	68	A			S			
IO	FIREBIRD	COM		4.2			C					
ISLA DEL TESORO	IDEALOGIC	COM		1.2								P
IZNOGOUD	INFOGRAMES	COM		4.2						T		
JACK THE NIPPER		ART	MAP	17	54				S			
JACK THE NIPPER				19	63			M				
JACK THE NIPPER		ART	MAP	E-2	48	A						
JACK THE NIPPER II		ART	MAP	32	35	A	C		S			
JAIL BREAK				28	36				S			
JET BIKE SIMULATOR	CODE MASTERS	COM		4.2					S			
JET SET WILLY		ART	MAP	01	54				S			
JET SET WILLY				22	79			M				
JET SET WILLY				5.2	64	A						
JET SET WILLY II				15	34				S			
JINKS				10.2	66		C					
JINKS	GO	COM		4.2							G	
JOE BLADE	PLAYERS	COM		4.2			C					
JORDAN VS BIRD	ELECTRONIC ARTS	COM		12.2								P
JUANA DE ARCO	RAINBOW	COM		16.2								P
JUGGERNAUT				16	28	A						
KARNOV		ART	MAP	2.2	43		C		S			
KARNOV	ELECTRIC DREAMS	COM		1.2					S			
KAT TRAP				28	35				S			
KE RULEN LOS PETAS	IBER	COM		15.2					S			
KICK OFF	ANCO	COM		16.2						T		
KILLER GORILLA				16	29	A						
KINETIK		ART	MAP	27	46				S			
KINETIK				27	37	A						
KING OF CHICAGO, THE	CINEMAWARE	COM		8.2								P
KINGS OF THE BEACH	ELECTRONIC ARTS	COM		18.2								P
KNIGHT FORCE	TITUS	COM		18.2								P
KNIGHT LORE		ART	MAP	03	54				S			
KNIGHT LORE				07	41	A						
KNIGHT LORE		ART		13	41			M				
KOKOTONI WILF		ART	MAP	05	70				S			
KRAKOUT		ART		25	70		C		S			
KRAKOUT				28	74			M				
KUN-FU MASTER		ART		16	70	A						
LAS TRES LUCES DE GLAURUNG				19	71			M				
LAS TRES LUCES DE GLAURUNG		ART	MAP	E-2	42	A			S			
LAST DUEL				13.2	97	A						
LAST NINJA 2	SYSTEM 3	COM		8.2		A						
LAST NINJA II				9.2	67				S			
LAST NINJA II		ART	MAP	9.2	54	A						
LAZER FORCE	CODE MASTERS	COM		2.2			C					
LED STORM				13.2	96	A						
LED STORM		ART		11.2	62		C		S			
LED STORM				16.2	64						G	
LED STORM	CAPCOM	COM		13.2							G	
LEVIATHAN				28	76		C					
LEVIATHAN	ENGLISH	COM		1.2						T		
LIBRO DE LA SELVA, EL	COKTEL VISION	COM		13.2								P
LIGHTFORCE				23	77	A						
LIVE AND LET DIE				7.2	111		C					
LIVE AND LET DIE		ART	MAP	7.2	74	A						
LIVE AND LET DIE				8.2	65				S			
LIVE AND LET DIE	ELITE	COM		10.2							G	
LIVE AND LET DIE	ELITE	COM		8.2						T		
LIVINGSTONE,SUPONGO			MAP	18	35							
LIVINGSTONE,SUPONGO				21	77	A						
LIVINGSTONE,SUPONGO				5.2	64		C					
LUCKY LUKE	COKTEL VISION	COM		4.2		A						
MAD MIX GAME		ART	MAP	2.2	39				S			
MAD MIX GAME	TOPO	COM		10.2								P
MAD MIX GAME	TOPO	COM		1.2					S			
MAG MAX		ART	MAP	25	50				S			
MAG MAX				25	82	A						
MAG MAX				30	101		C					
MAGNETRON		ART	MAP	2.2	54				S			
MAGNETRON				3.2	56		C					
MAMBO	POSITIVE	COM		18.2					S			
MANIC MINER		ART		03	62				S			
MANIC MINER				22	79			M				
MARAUDER				11.2	73		C					
MARAUDER				5.2	64				S			
MARAUDER	HEWSON	COM		4.2					S			
MARIO BROSS				35	108				S			
MARIO BROSS				34	48		C					
MARSPORT		ART	MAP	12	44				S			
MARTIANOIDS		ART	MAP	24	46				S			
MARTIANOIDS		ART		26	59			M				
MASK		ART	MAP	30	78	A			S			
MASTERS DEL UNIVERSO		ART	MAP	33	62	A	C		S			
MATA HARI	LORICIELS	COM		12.2		A						
MATCH POINT		ART		05	54				S			
MEAN STREAK	MIRRORSOFT	COM		3.2					S			
MEGACHESS	IBER	COM		7.2				M				
MEGANOVA		ART	MAP	5.2	60	A		M	S			
MENACE	PSYGNOSIS	COM		18.2								P
MERCENARIO		ART		14	66	A						
MERMAID MADNESS				19	70	A						
MERMAID MADNESS		ART	MAP	E-2	56				S			
METROCROSS				33	85		C					
METROPOLIS		ART	MAP	12.2	63							
MIAMI VICE		ART	MAP	18	78	A						
MIAMI VICE				21	78		C					





CÓMO USAR EL ÍNDICE

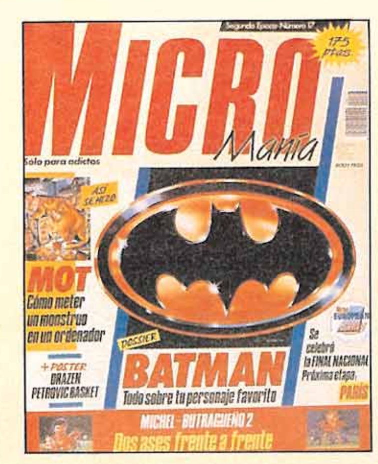
Por orden alfabético encontraréis una relación de todos los juegos. Una vez que hayáis localizado el juego que os interese y siguiendo la línea encontraréis la compañía que lo produjo. Inmediatamente después la siguiente columna contiene la información referente a comentario (COM) o artículo completo (ART), es decir la solución. La siguiente columna refleja si existe o no un mapa (MAP). El número de revista es el próximo dato; debéis tener en cuenta que si el número aparece con la extensión «.2» corresponde a la segunda época, y si no es así a la primera. El número de página es un dato también útil, que os permitirá encontrar los artículos más fácilmente. A continuación aparece el formato al que corresponde el artículo o el cargador siguiendo la siguiente simbología: A = Amstrad; AD = Astrad Disco; C = Commodore 64; M = MSX; S = Spectrum; SD = Spectrum Disco; S + = Spectrum 128; T = Atari ST; G = Amiga P = PC.

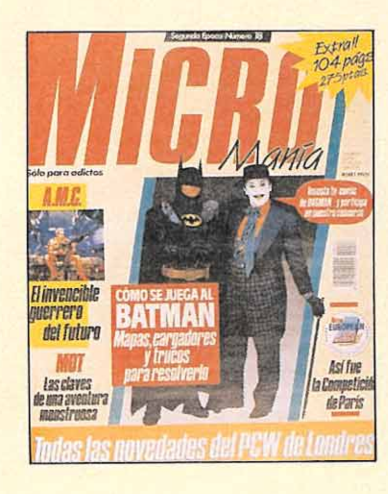


PROGRAMA	CASA	OBS	MAP	NUM	PAG	A	C	M	S	T	G	P
MICKEY MOUSE		ART	MAP	4.2	66		C		S			
MICKEY MOUSE				7.2	110	A						
MICKEY MOUSE	GREMLIN	COM		6.2						T		
MICROPROSE SOCCER	MICROPROSE	COM		16.2					S			
MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR	MICROSOFT	COM		11.2								P
MIDI MAZE	HYBRID ARTS	COM		3.2						T		
MISSION JUPITER	CODE MASTERS	COM		2.2		A						
MISTERIO DEL NILO		ART	MAP	21	54				S			
MOLECULE MAN				23	76			M				
MONTY MOLE		ART	MAP	08	60				S			
MONTY MOLE				09	43		C					
MONTY ON THE RUN		ART	MAP	11	58				S			
MONTY ON THE RUN				19	64		C					
MORTADELO Y FILEMON		ART	MAP	2.2	60	A	C		S			
MORTADELO Y FILEMON	MAGIC BYTES	COM		10.2						T		
MOT		ART	MAP	18.2	65							
MOTOR MASSACRE	GREMLIN	COM		10.2					S			
MOTOR MASSACRE	GREMLIN	COM		15.2							G	
MOTORBIKE MADNESS	MASTERTRONIC	COM		10.2					S			
MOTORBIKE MADNESS	MASTERTRONIC	COM		11.2							G	
MOVIE		ART	MAP	E-2	14							
MR.WEEMS				3.2	56	A						
MUGGINS THE SPACEMAN	FIREBIRD	COM		7.2		A						
MUNCHER, THE		ART		12.2	58				S			
MUNCHER, THE	GREMLIN	COM		11.2					S+			
MUNDO PERDIDO		ART	MAP	35	82			M	S			
MUNSTERS, THE		ART	MAP	11.2	40	A			S			
MUNSTERS, THE				17.2	69						G	
MUNSTERS, THE	AGAIN AGAIN	COM		14.2							G	
MUTAN ZONE	OPERA	COM		10.2								P
MUTAN ZONE	OPERA	COM		8.2		A						
MUTANT MONTY				23	35			M				
NAVY MOVES				11.2	74			M				
NAVY MOVES				12.2	73	A						
NAVY MOVES		ART		7.2	06							
NAVY MOVES		ART	MAP	8.2	51				S			
NEBULUS				13.2	98					T		
NEBULUS		ART	MAP	33	68		C		S			
NEBULUS	HEWSON	COM		8.2						T		
NEMESIS		ART	MAP	25	66				S			
NEMESIS				25	48	A						
NETHERWORLD		ART		10.2	52	A	C		S			
NETHERWORLD				14.2	76						G	
NETHERWORLD				14.2	77					T		
NETHERWORLD	HEWSON	COM		6.2			C					
NEW ZEALAND STORY	IMAGINE	COM		17.2			C					
NIGHT RAIDER	GREMLIN	COM		5.2		A						
NIGHT RAIDER	GREMLIN	COM		8.2								P
NIGHT SHADE		ART	MAP	07	56				S			
NIGHT SHADE		ART		10	71	A						
NIGHT SHADE				15	63			M				
NINJA KAGE				26	35			M				
NINJA MASSACRE	CODE MASTERS	COM		9.2					S			
NINJA SCOOTER SIMULATOR	SILVERBIRD	COM		7.2		A						
NODES OF YESOD		ART	MAP	07	60				S			
NONAMED		ART	MAP	21	50				S			
NONAMED				27	73			M				
NONTERRAQUEOUS				32	81		C					
NORTH STAR		ART		35	78	A			S			
NOSFERATU		ART	MAP	22	54				S			
NOSFERATU				33	85		C					
NUCLEAR BOWLS		ART	MAP	20	66				S			
OBLITERATOR		ART	MAP	14.2	49				S			
OBLITERATOR				15.2	57			M				
OBLITERATOR	PSYGNOSIS	COM		6.2							G	
OFF SHORF WARRIOR	TITUS	COM		7.2								P
OH,MUMMY!				21	39	A						
OPERATION WOLF				12.2	75						G	
OPERATION WOLF				6.2	70				S			
OPERATION WOLF		ART	MAP	6.2	70	A	C	M	S+			
OPERATION WOLF	OCEAN	COM		11.2							G	
OUT RUN				11.2	76			M				
OUT RUN				13.2	99						G	
OUT RUN				32	25	A						
OUT RUN		ART	MAP	32	12		C		S			
OUT RUN	U.S.GOLD	COM		11.2							G	
OUT RUN	U.S.GOLD	COM		15.2								P
OUT RUN	U.S.GOLD	COM		2.2						T		
OVERLANDER		ART		5.2	42	A			S+			
OVERLANDER				5.2	42				S			
OVERLANDER	ELITE	COM		7.2						T		
PAC-LAND	GRANDSLAM	COM		12.2					S			
PAC-MANIA				13.2	98					T		
PAC-MANIA		ART		9.2	6							
PAC-MANIA				9.2	67				S			
PAC-MANIA	GRANDSLAM	COM		10.2							G	
PAJAROS DE BANGKOK		ART		3.2	36							
PALITRON		ART	MAP	25	74	A						
PANDORA				13.2	99						G	
PANDORA	FIREBIRD	COM		11.2							G	
PAPERBOY		ART		19	50				S			
PAPERBOY				23	34		C					
PAPERBOY				29	54	A						
PARIS DAKAR		ART	MAP	8.2	61				S			
PARIS DAKAR	MADE IN SPAIN	COM		7.2					S			
PASSING SHOT	IMAGE WORKS	COM		18.2		A						
PENTAGRAM		ART	MAP	14	46				S			
PENTAGRAM		ART		24	74			M				
PERICO DELGADO		ART		12.2	06							
PHANTIS		ART	MAP	30	62	A			S			



PROGRAMA	CASA	OBS	MAP	NUM	PAG	A	C	M	S	T	G	P
PHANTIS				32	82			M				
PHANTOM CLUB		ART	MAP	32	52	A			S			
PHANTOM FIGHTER				16.2	64						G	
PHANTOMAS		ART	MAP	14	54				S			
PHANTOMAS II		ART	MAP	16	50				S			
PHANTOMAS II		ART	MAP	26	78		C	M				
PHM PEGASUS	ELECTRONIC ARTS	COM		10.2								P
PINBALL BLASTER		COM		7.2				M				
PINBALL WIZARD				17	32				S			
PINK PANTHER		ART	MAP	1.2	62	A			S			
PINK PANTHER	MAGIC BYTES	COM		4.2						T		
PLATOON				11.2	73							P
PLATOON				2.2	72	A						
PLATOON		ART	MAP	33	12		C		S			
PLATOON	OCEAN	COM		9.2								P
PLAYHOUSE STRIPPOKER	EUROSOFT	COM		4.2								P
PLEXAR	MASTERTRONIC	COM		1.2					S			
PODER OSCURO, EL	ARCADIA	COM		6.2					S			
PODER OSCURO,EL		ART	MAP	7.2	93				S			
POGOSTICK	SILVERBIRD	COM		8.2					S			
POPULOUS	BULLFROG	COM		15.2							G	
POST MORTEM	IBER	COM		6.2					S			
POWER PYRAMIDS				11.2	75		C					
POWER PYRAMIDS	QUICKSILVA	COM		9.2			C					
POWERPLAY	ARCANA	COM		11.2						T		
POWERPLAY	ARCANA	COM		12.2		A						
POWERPLAY	ARCANA	COM		13.2							G	
PREDATOR		ART	MAP	34	12	A	C		S			
PROFANATION		ART	MAP	06	52				S			
PROFANATION		ART		16	71			M				
PROFESIONAL BMX SIMULATOR	CODE MASTERS	COM		11.2		A						
PROHIBITION				E-3	40	AD						
PROHIBITION				E-3	40	A			S			
PROWLER	MASTERTRONIC	COM		3.2								P
PSYCHO PIGS UXB	U.S.GOLD	COM		5.2		A						
PUB GAMES	ALLIGATA	COM		2.2					S			
PUFFY'S SAGA	UBI SOFT	COM		9.2						T		
PUNK STAR	IBER	COM		7.2		A						
PURPLE SATURN DAY	INFOGRAMES	COM		14.2							G	
PYJAMARAMA		ART		04	52				S			
PYRACURSE		ART	MAP	17	44				S			
QBERT	KONAMI	COM		2.2				M				
QUAD	MICROIDS	COM		7.2		A						
RAMBO				32	82		C					
RAMBO		ART	MAP	E-1	36				S			
RAMBO III		ART	MAP	9.2	47		C		S			
RAMBO III	OCEAN	COM		13.2						T		
RAMBO (2 VERSION)				17	32				S			
RAMON RODRIGUEZ		ART	MAP	20	58				S			
RANARAMA		ART		25	76	A						
RANARAMA				29	32				S			
RANA-RAMA		ART	MAP	23	50				S			
RANA-RAMA				23	08		C					
RASPUTIN		ART		16	66	A	C					
RASTAN		ART		35	12		C		S			
RATH-THA	POSITIVE	COM		16.2					S			
REAL CHOSTBUSTERS, THE	ACTIVISION	COM		13.2			C					
REAL GHOSTBUSTERS, THE	ACTIVISION	COM		16.2						T		
RED HEAT		ART	MAP	15.2	51							
RED HEAT				15.2	57		C					
RED HEAT				18.2	96	A						
RED L.E.D.		ART	MAP	31	82		C		S			
RENEGADE		ART		29	86	A	C		S			
RENEGADE III		ART	MAP	13.2	63		C		S			
RENEGADE III				15.2	57			M				
RENEGADE III				16.2	66	A						
RENEGADE III	IMAGINE	COM		12.2					S			
RESCATE ATLANTIDA				12.2	52	A			S			
RESCATE ATLANTIDA		ART	MAP	12.2	52	AD			S+			
RETURN OF THE JEDI	DOMARK	COM		12.2						T		
RETURN OF THE JEDI	DOMARK	COM		8.2		A						
RETURN OF THE YEDI		ART		10.2	46	A			S			
RETURN TO GENESIS	FIREBIRD	COM		7.2							G	
REX				12.2	74				S			
REX HARD		ART	MAP	E-3	64	A			S			
RING WARS	ARTRONIC	COM		13.2					S			
ROAD BLASTERS		ART		6.2	82		C					
ROAD BLASTERS				8.2	65	A			S			
ROAD WARS				1.2	66				S			
ROADWARS	MELBOURNE HOUSE	COM		1.2						T		
ROBIN OF THE WOOD		ART	MAP	12	56				S			
ROBOCOP				10.2	66	A						
ROBOCOP				14.2	73			M				
ROBOCOP				18.2	96					T		
ROBOCOP		ART		8.2	36				S			
ROBOCOP	OCEAN	COM		18.2						T		
ROCKET RANGER	CINEMAWARE	COM		9.2							G	
ROCKY HORROR SHOW		ART		08	52				S			
ROCK'N ROLLER		ART	MAP	7.2	54							
ROCMAN		ART	MAP	E-2	62				S			
ROGER RABBIT				12.2	75						G	
ROGER RABBIT	COKTEL VISION	COM		10.2							G	
ROGUE TROOPER		ART	MAP	22	64				S			
ROLAND IN TIME		ART	MAP	05	58				S			
ROLLING THUNDER				1.2	66	A	C					
ROLLING THUNDER		ART	MAP	35	72				S			
RUN THE GAUNTLET	OCEAN	COM		12.2		A						
RUN THE GAUNTLET	OCEAN	COM		18.2							G	
RUNNING MAN		ART		16.2	54							
RUNNING MAN, THE	GRANDSLAM	COM		15.2					S			



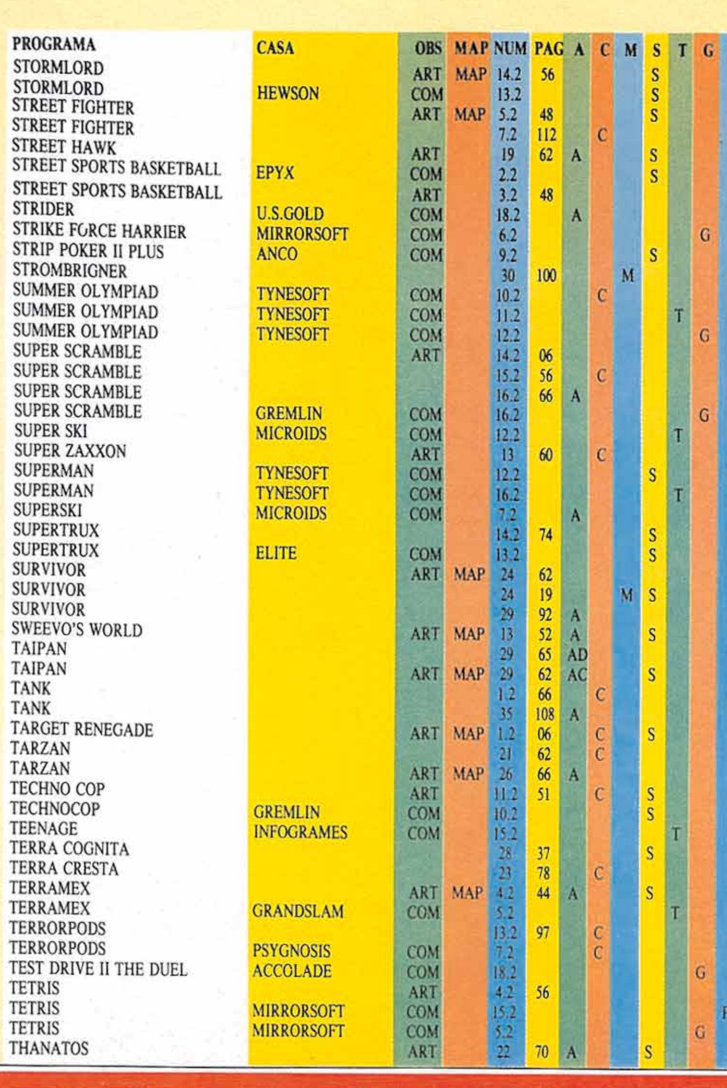


CÓMO USAR EL ÍNDICE

Por orden alfabético encontraréis una relación de todos los juegos. Una vez que hayáis localizado el juego que os interese y siguiendo la línea encontraréis la compañía que lo produjo. Inmediatamente después la siguiente columna contiene la información referente a comentario (COM) o artículo completo (ART), es decir la solución. La siguiente columna refleja si existe o no un mapa (MAP). El número de revista es el próximo dato; debéis tener en cuenta que si el número aparece con la extensión «.2» corresponde a la segunda época, y si no es así a la primera. El número de página es un dato también útil, que os permitirá encontrar los artículos más fácilmente. A continuación aparece el formato al que corresponde el artículo o el cargador siguiendo la siguiente simbología: A = Amstrad; AD = Astrad Disco; C = Commodore 64; M = MSX; S = Spectrum; SD = Spectrum Disco; S+ = Spectrum 128; T = Atari ST; G = Amiga P = PC.



PROGRAMA	CASA	OBS	MAP	NUM	PAG	A	C	M	S	T	G	P
RYGAR				35	109		C					
R-TYPE				10.2	66				S			
R-TYPE		ART		10.2	42	A						
R-TYPE				13.2	97		C					
SABOTEUR		ART	MAP	10	54				S			
SABOTEUR				14	62	A						
SABOTEUR				32	83		C					
SABOTEUR II		ART		24	52	A			S			
SABRE WULF		ART	MAP	02	54				S			
SABRE WULF		ART		E-1	50	A						
SABRINA				13.2	97				S			
SABRINA	IBER	COM		8.2					S			
SAIMAZOON		ART		06	44				S			
SAMURAI WARRIOR		ART	MAP	6.2	50	A	C		S			
SAMURAI WARRIOR	FIREBIRD	COM		5.2					S			
SAPIENS	LORICIELS	COM		4.2						T		
SAVAGE		ART	MAP	8.2	55	A			S			
SAVAGE				9.2	67		C					
SCEPTRE OF BAGDAD				28	35				S			
SCOOBY DOO		ART		21	64				S			
SCOOBY-DOO				26	33				S			
SCORE 3020	TOPO	COM		11.2					S			
SDI	ACTIVISION	COM		9.2					S			
SENTINEL, THE	FIREBIRD	COM		1.2						T		
SENTINEL,THE		ART		E-3	34	A			S			
SHADOW SKIMMER		ART	MAP	25	46				S			
SHORT CIRCUIT		ART	MAP	22	66	A						
SHORT CIRCUIT				23	78		C					
SHORT CIRCUIT		ART	MAP	26	44				S			
SIDEWINDER				14.2	76						G	
SILENT SHADOW				4.2	73	A		M				
SILENT SHADOW	TOPO	COM		2.2					S			
SILKWORM				18.2	94					T		
SILKWORM				18.2	90		C					
SILKWORM				18.2	90	A						
SILKWORM	VIRGIN GAMES	COM		14.2			C					
SILKWORM	VIRGIN GAMES	COM		15.2							G	
SILKWORM	VIRGIN	COM		18.2						T		
SIMBAD THE THRONE FALCON	CINEMAWARE	COM		4.2							G	
SIMBAD & THE THRONE OF FALCON	CINEMAWARE	COM		6.2						T		
SIR FRED		ART	MAP	11	51	A			S			
SKATE CRAZY		ART		3.2	50							
SKATE CRAZY				4.2	73		C					
SKATE CRAZY				5.2	64				S			
SKATE OR DIE	ELECTRONIC ARTS	COM		11.2								P
SKATE OR DIE	ELECTRONIC ARTS	COM		14.2					S			
SKATEBALL	UBI SOFT	COM		10.2					S			
SKOOL DAZE				33	84		C					
SKOOL DAZE		ART	MAP	E-2	20				S			
SKWEEK				15.2	57	A						
SKWEEK				18.2	92						G	
SKWEEK	LORICIELS	COM		12.2						T		
SKYCHASE	IMAGE WORKS	COM		7.2							G	
SKYFOX	ELECTRONIC ARTS	COM		1.2						T		
SLAP FIGHT				32	81		C					
SOL NEGRO		ART	MAP	7.2	103							
SOL NEGRO	OPERA	COM		9.2								P
SOLDIER OF FORTUNE		ART	MAP	7.2	69				S			
SOLDIER OF FORTUNE				7.2	110		C					
SOLDIER OF LIGHT				16.2	64						G	
SOLOMON'S KEY				17.2	66							P
SOLOMON'S KEY				32	83		C					
SORCERY		ART	MAP	13	62	A						
SORCERY		ART	MAP	18	84			M				
SORCERY PLUS	VIRGIN GAMES	COM		12.2							G	
SPACE HARRIER				16.2	64						G	
SPACE HARRIER				23	37		C					
SPACE RACER	LORICIELS	COM		11.2						T		
SPACE RACER	LORICIELS	COM		7.2		A						
SPEEDBALL	IMAGE WORKS	COM		12.2							G	
SPHERICAL	RAINBOW ARTS	COM		18.2							G	
SPINDIZZY		ART	MAP	15	68				S			
SPINDIZZY				17	71	A						
SPINDIZZY				33	54	AD						
SPIRITS		ART	MAP	24	68	AD		M	S			
SPIRITS				24	68	AC						
SPITTING IMAGE				11.2	73	A						
SPITTING IMAGE				11.2	76		C					
SPITTING IMAGE	DOMARK	COM		12.2							G	
SPITTING IMAGE	DOMARK	COM		13.2						T		
SPY VS SPY		ART		08	56				S			
SQUASH	MASTERTRONIC	COM		2.2								P
STAFF OF KARNATH		ART	MAP	17	64		C					
STAINLESS STEEL		ART		17	60	A			S			
STAR TREK	FIREBIRD	COM		10.2								P
STAR WARS				34	98	A						
STAR WARS				35	107		C					
STARDUST		ART	MAP	31	54	A		M	S			
STARDUST				33	84	AD						
STARDUST	TOPO	COM		9.2								P
STARGLIDER II	RAINBIRD	COM		10.2						T		
STARQUAKE				15	37	A	C					
STARQUAKE		ART	MAP	E-1	28				S			
STARSTRIKE		ART		13	70	A						
STIFFLIP & COMPANY		ART	MAP	31	58		C		S			
STOMP				09	43	A						
STOP THE EXPRESS				27	33			M				
STORM BRINGER				31	33				S			
STORM WARRIOR	ELITE	COM		15.2		A						
STORMLORD				14.2	56				S+			



PROGRAMA	CASA	OBS	MAP	NUM	PAG	A	C	M	S	T	G	P
STORMLORD		ART	MAP	14.2	56				S			
STORMLORD	HEWSON	COM		13.2					S			
STREET FIGHTER		ART	MAP	5.2	48				S			
STREET FIGHTER				7.2	112		C					
STREET HAWK		ART		19	62	A			S			
STREET SPORTS BASKETBALL	EPYX	COM		2.2					S			
STREET SPORTS BASKETBALL		ART		3.2	48							
STRIDER	U.S.GOLD	COM		18.2		A						
STRIKE FORCE HARRIER	MIRRORSOFT	COM		6.2							G	
STRIP POKER II PLUS	ANCO	COM		9.2					S			
STROMBRIGNER				30	100			M				
SUMMER OLYMPIAD	TYNESOFT	COM		10.2			C					
SUMMER OLYMPIAD	TYNESOFT	COM		11.2						T		
SUMMER OLYMPIAD	TYNESOFT	COM		12.2							G	
SUPER SCRAMBLE		ART		14.2	06							
SUPER SCRAMBLE				15.2	56		C					
SUPER SCRAMBLE				16.2	66	A						
SUPER SCRAMBLE	GREMLIN	COM		16.2							G	
SUPER SKI	MICROIDS	COM		12.2						T		
SUPER ZAXXON		ART		13	60		C					
SUPERMAN	TYNESOFT	COM		12.2					S			
SUPERMAN	TYNESOFT	COM		16.2						T		
SUPERSKI	MICROIDS	COM		7.2		A						
SUPERTRUX				14.2	74				S			
SUPERTRUX	ELITE	COM		13.2					S			
SURVIVOR		ART	MAP	24	62							
SURVIVOR				24	19			M	S			
SURVIVOR				29	92	A						
SWEEVO'S WORLD		ART	MAP	13	52	A			S			
TAIPAN				29	65	AD						
TAIPAN		ART	MAP	29	62	AC			S			
TANK				1.2	66		C					
TANK				35	108	A						
TARGET RENEGADE		ART	MAP	1.2	06		C		S			
TARZAN				21	62		C					
TARZAN		ART	MAP	26	66	A						
TECHNO COP		ART		11.2	51		C		S			
TECHNOCOP	GREMLIN	COM		10.2					S			
TEENAGE	INFOGRAMES	COM		15.2						T		
TERRA COGNITA				28	37				S			
TERRA CRESTA				23	78		C					
TERRAMEX		ART	MAP	4.2	44	A			S			
TERRAMEX	GRANDSLAM	COM		5.2						T		
TERRORPODS				13.2	97		C					
TERRORPODS	PSYGNOSIS	COM		7.2			C					
TEST DRIVE II THE DUEL	ACCOLADE	COM		18.2							G	
TETRIS		ART		4.2	56							
TETRIS	MIRRORSOFT	COM		15.2								P
TETRIS	MIRRORSOFT	COM		5.2							G	
THANATOS		ART		22	70	A			S			



CÓMO USAR EL ÍNDICE

Por orden alfabético encontraréis una relación de todos los juegos. Una vez que hayáis localizado el juego que os interese y siguiendo la línea encontraréis la compañía que lo produjo. Inmediatamente después la siguiente columna contiene la información referente a comentario (COM) o artículo completo (ART), es decir la solución. La siguiente columna refleja si existe o no un mapa (MAP). El número de revista es el próximo dato; debéis tener en cuenta que si el número aparece con la extensión «.2» corresponde a la segunda época, y si no es así a la primera. El número de página es un dato también útil, que os permitirá encontrar los artículos más fácilmente. A continuación aparece el formato al que corresponde el artículo o el cargador siguiendo la siguiente simbología: A = Amstrad; AD = Astrad Disco; C = Commodore 64; M = MSX; S = Spectrum; SD = Spectrum Disco; S+ = Spectrum 128; T = Atari ST; G = Amiga P = PC.



PROGRAMA	CASA	OBS	MAP	NUM	PAG	A	C	M	S	T	G	P
THE DEVILS CROW		ART		09	60	A						
THE GAMES WINTER EDITION		ART		6.2	60							
THE GOONIES		ART		14	58		C					
THE RACE AGAINST TIME		ART	MAP	4.2	62	A			S			
THE WAY THE EXPLODIN FIST		ART		12	43	A						
THING'BOUNCES BACK		ART	MAP	E-3	22	A	C	M	S			
THOR	PROEIN.S.A	COM		7.2					S			
THREE STOOGES, THE	CINEMAWARE	COM		8.2							G	
THREE WEEKS IN PARADISE		ART	MAP	10	62				S			
THREE WEEKS IN PARADISE				12	41	A						
THROUGH THE TRAP DOOR		ART	MAP	32	64				S			
THUNDER BLADE				14.2	77					T		
THUNDER BLADE		ART		7.2	84							
THUNDER BLADE				9.2	66	A			S			
THUNDER BLADE	U.S.GOLD	COM		11.2							G	
THUNDERBIRDS		ART	MAP	17.2	57							
THUNDERBIRDS				18.2	98	A						
THUNDERBIRDS				18.2	98				S			
THUNDERCATS				14.2	76						G	
THUNDERCATS		ART	MAP	31	68	A			S			
THUNDERCATS	ELITE	COM		3.2						T		
TIBURON		ART	MAP	15.2	44	A			S			
TIBURON				15.2	44				S+			
TIGER ROAD				10.2	66				S			
TIGER ROAD				11.2	76		C					
TIGER ROAD	CAPCOM	COM		9.2		A						
TIME FLIES	FIREBIRD	COM		5.2					S			
TIME OUT	ZAFIRO	COM		7.2					S+			
TIME SCANNER				17.2	65					T		
TIME SCANNER	ACTIVISION	COM		17.2					S			
TINTIN EN LA LUNA	INFOGRAMES	COM		18.2						T		
TIR NA NOG		ART		E-1	68							
TITAN				15.2	56	A						
TITAN	TITUS	COM		14.2		A						
TITAN	TITUS	COM		17.2								P
TITANIC	TOPO	COM		6.2					S			
TLL		ART	MAP	06	64				S			
TOI ACID GAME	IBER	COM		18.2					S			
TOTAL ECLIPSE				10.2	66	A						
TOTAL ECLIPSE		ART		9.2	42				S			
TOUR DE FORCE				1.2	66				S			
TRACKER	RAINBIRD	COM		6.2								P
TRAIN, THE	ELECTRONIC ARTS	COM		11.2		A						
TRANTOR			MAP	31	64				S			
TRANTOR	GO	COM		2.2						T		
TRAPDOOR		ART	MAP	22	62							
TRAZ	CASCADE	COM		2.2			C					
TRIPLE COMANDO		ART	MAP	7.2	87				S			
TRIPLE COMANDO	DRO-SOFT	COM		6.2					S			
TUAREG				10.2		AD			S+			
TUAREG		ART	MAP	10.2	36	A			S			
TUAREG	TOPO	COM		9.2					S			
TURBO CUP	LORICIELS	COM		13.2		A						
TURBO CUP	LORICIELS	COM		15.2								P
TURBO GIRL		ART	MAP	1.2	50	A		M	S			
TYPHOON		ART		6.2	06				S			
TYPHOON				7.2	110		C					
ULISES		ART	MAP	13.2	73							
ULISES	OPERA	COM		12.2		A						
ULISES	OPERA	COM		15.2								P
UNDERWURLDE		ART	MAP	02	64				S			
UNITRAX		COM		1.2					S			
UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR	RAINBIRD	COM		7.2								P
URIDIUM				27	36				S			
URIDIUM				30	101		C					
VALIS, EL SOLDADO FANTASMA	TELENET	COM		7.2				M				
VAMPIRE'S EMPIRE				14.2	74			M				
VAMPIRE'S EMPIRE		ART	MAP	6.2	66							
VAMPIRE'S EMPIRE	MAGIC BYTES	COM		7.2							G	
VENOM STRIKES BACK		ART	MAP	1.2	56	A			S			
VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA		ART		16.2	36							
VICTORY ROAD				12.2	74				S			
VICTORY ROAD	IMAGINE	COM		13.2						T		
VIGILANTE		ART		15.2	06							
VIGILANTE				17.2	66	A						
VIGILANTE	CAPCOM	COM		17.2							G	
VIKINGS, THE	KELE LINE A/S	COM		1.2		A						
VINDICATORS	DOMARK	COM		13.2					S			
VINDICATORS	DOMARK	COM		17.2							G	
VINDICATOR, THE	IMAGINE	ART	MAP	5.2	54	A			S			
VIRUS				6.2	94				S			
VIRUS	FIREBIRD	COM		5.2					S			
VIXEN	MARTECH	COM		1.2					S			
VIXEN	MARTECH	COM		3.2						T		
WANDERER 3D	ELITE	COM		13.2		A						
WANDERER 3D	ELITE	COM		15.2							G	
WARLOCK		ART		26	40	A						
WEC LE MANS				11.2	76		C					
WEC LE MANS				13.2	100				S			
WEC LE MANS	OCEAN	COM		10.2			C					
WELLS & FARGO		ART		8.2	40							
WELLS & FARGO	TOPO	COM		7.2					S			
WHERE TIME STOOD STILL		ART	MAP	6.2	86				S			
WHERE TIME STOOD STILL	OCEAN	COM		8.2						T		
WHITE HEAT	CODE MASTERS	COM		4.2					S			
WIZBALL		ART	MAP	28	58	A	C		S			
WORLD DARTS	MASTERTRONIC	COM		6.2						T		
WORLD TOUR GOLF	ELECTRONIC ARTS	COM		2.2								P
XARAX	FIREBIRD	COM		7.2					S			
XENON		ART		13.2	06							
XENON				17.2	69						G	
XENON	MELBOURNE HOUSE	COM		3.2							G	
XEVIOUS				23	74	A						
XEVIOUS				26	53		C					
XOR	LOGOTRON	COM		1.2					S			
XYBOTS		ART		16.2	06							
XYBOTS				17.2	66	A						
XYBOTS	TENGEN	COM		18.2						T		
YETI	DESTINY	COM		2.2					S			
YIE AR KUNG-FU				3.2	56		C					
YOGI BEAR		ART	MAP	32	58				S			
ZANY GOLF	ELECTRONIC ARTS	COM		14.2						T		
ZIGZAG	MIRRORSOFT	COM		3.2			C					
ZIPI Y ZAPE	DRO-SOFT	COM		14.2					S			
ZYNAPS		ART	MAP	27	52				S			
ZYNAPS				27	37	A						
ZYNAPS	HEWSON	COM		7.2						T		


EXTRA NAVIDAD
MICRO HOBBY
AÑO VI - N.º 194
REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES SINCLAIR Y COMPATIBLES
LAS 4 MEJORES DEMOS PARA ESTA NAVIDAD
—Cazafantasmas II (Activision)
—Moonwalker (U.S. Gold)
—AMC (Dinamic)
—Viaje al centro de la tierra (Topo)
Las cassettes incluyen además: los juegos completos de: Cazafantasmas de Activision y Hooper y cargadores para Running Man, Strider, Pogotron, Mazemania y Liberator.
A GAME LIKE NO OTHER
MICHAEL JACKSON
MOONWALKER
En Microhobby este mes encontrarás:
— Nuevo: Moonwalker, Kick Off, Viaje al centro de la Tierra, Ghouls'n Ghosts, Jabato...
— Mapa de Moonwalker.
— Entrevista con Geoff Brown, presidente de U.S.Gold.
— Todas las novedades de Activision para estas Navidades.
— Expansión: Nuevas utilidades de Kobrahsoft para +3.
— Plus 3: Rutinas de disco de bajo nivel.
...y todas nuestras secciones habituales.
INCLUYE 2 CINTAS


VOTADO
EL JUEGO DEL AÑO
CHASE H.Q.
EL MAS RAPIDO Y EMOCIONANTE JUEGO DE COCHES.
PONTE AL VOLANTE DE TU PORCHE TURBO Y PERSIGUE A LOS CRIMINALES. ¿NECESITAS VELOCIDAD? APRIETA EL
TURBO BOTON
Y ACELERA A TOPE.
CALLEJEA POR LA CIUDAD
A LO LARGO DE LOS SUCIOS Y DUROS CAMINOS, ENTRA POR LOS ABARROTADOS TUNELES E INTENTA NO SALIRTE DE LA CARRETERA.
TAITO
TAITO CORPORATION
LET'S GO MR. DRIVER!!
START
WAK-D
TAITO
ocean
ERBE
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA
ERBE SOFTWARE
SERRANO, 240
28016, MADRID
TELEF. (91) 458 16 58